



Suplemento
para o jogo

3D&T

Manual da Fé

TORMENTA

Desenvolvimento para 3D&T: Maury “Shi Dark” Abreu.

Baseado em material desenvolvido por: Marcelo Cassaro.

Arte: André Vazzios, Eduardo Francisco e Érica Awano.
Todas as imagens são utilizadas com objetivo de resenha.

Diagramação: Maury “Shi Dark” Abreu.

Capa: Érica Awano.

Textos: Marcelo “Arsenal” Cassaro e
Maury “Shi Dark” Abreu.

Baseado nas regras do jogo **DEFENSORES DE TÓQUIO 3ª Edição**, criado por Marcelo Cassaro. O jogo **3D&T** é considerado Jogo de Conteúdo Aberto (Open Game) por decisão de seu autor.

Baseado nas regras descritas no livro **O PANTEÃO** (Jambô Editora – www.jamboeditora.com.br) e no **LIVRO DOS MONSTROS D&D** (Wizards of the Coast – www.wizards.com).

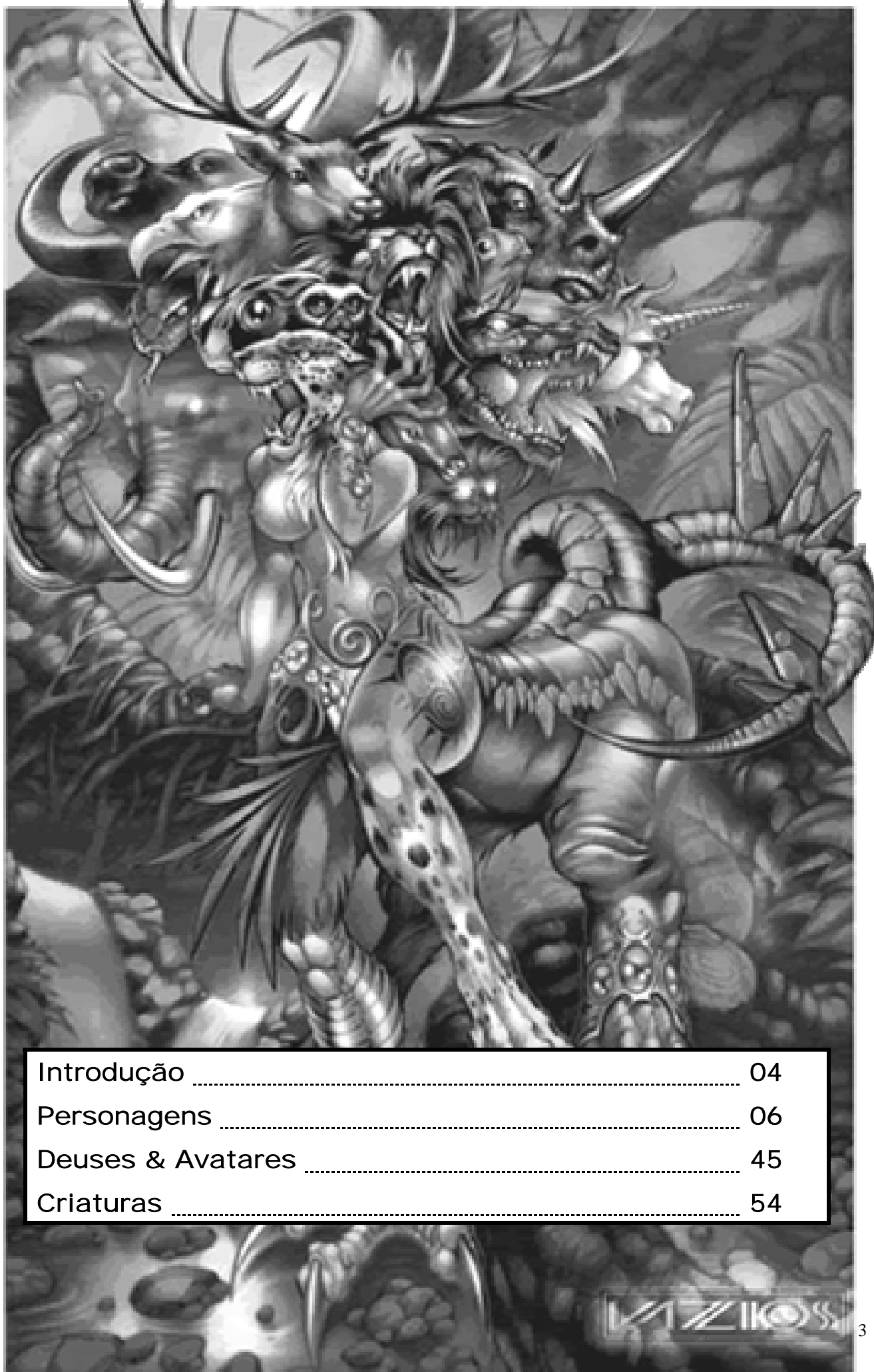
Para utilizar este livro é necessário ter em mãos o **MANUAL 3D&T**. Para uma descrição completa sobre as divindades de Arton, suas motivações e relações é necessário ter o livro **O PANTEÃO**. Para ter acesso às regras de magia e lista de magias para **3D&T** é necessário ter o **MANUAL DA MAGIA**.



Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com qualquer divindade ou culto real é mera coincidência.



<http://www.beholdercego.com.sapo.pt>



Introdução	04
Personagens	06
Deuses & Avatares	45
Criaturas	54



Servos dos Deuses. Pessoas que devotam suas vidas aos ideais de uma divindade. Eles podem ser clérigos, druidas, xamãs, paladinos, sacerdotes, cultistas...

Em troca desta devoção os deuses presenteiam tais pessoas com dons especiais. Não apenas poderes mágicos, mas muito mais do que isso. Eles recebem poderes únicos, que refletem os aspectos e tradições de cada uma destas divindades.

O **MANUAL DO AVENTUREIRO** apresentou todos os Kits de Personagem destinados aos servos dos vinte deuses do Panteão artoniano. Mas de lá para cá algumas coisas mudaram: a situação de alguns deuses mudou, e assim mudaram também seus Poderes Garantidos.

MANUAL DA FÉ é um suplemento para **3D&T** que oferecerá aos Mestres e Jogadores um novo conjunto de regras envolvendo os servos dos deuses de Arton. Todas elas são compatíveis com as novas regras Turbinadas, e foram desenvolvidas baseadas nos fatos mais recentes envolvendo o mundo de Arton.

Uma nova gama de poderes e habilidades para estes personagens essenciais para qualquer cenário de fantasia medieval.

O Que é 3D&T?

3D&T – DEFENSORES DE TÓQUIO 3ª EDIÇÃO é um jogo de heróis e vilões poderosos. Enquanto a maioria dos jogos de RPG costuma dar ênfase ao realismo, **3D&T** segue um rumo oposto. Suas regras não foram feitas para parecerem reais, mas para oferecer simplicidade, agilidade e ação. Muita ação, típica de grandes histórias épicas.

As regras de **3D&T** são muito mais simples do que qualquer outro jogo de RPG. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. Não há muitas estatísticas, tabelas e diagramas, e o sistema aceita qualquer ambiente de jogo – desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.

3D&T é baseado em jogos de videogame, anime e mangá e, portanto, o exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. O **MANUAL 3D&T** é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar dele para usar este livro que tem em mãos, e também qualquer outro suplemento de **3D&T**.

O Que é Tormenta?

3D&T é um jogo, um conjunto de regras para jogar RPG. **TORMENTA** é um cenário, uma ambientação, o lugar (imaginário) onde as aventuras ocorrem. Este é também o cenário padrão do jogo **3D&T**.

TORMENTA é um cenário de Fantasia Medieval, similar à Idade Média européia, mas com toques de fantasia – ambientação esta baseada e imortalizada com as histórias da trilogia **O SENHOR DOS ANÉIS**. Arton, o mundo do cenário **TORMENTA**, é uma terra com magos e criaturas mágicas. Membros de raças não-humanas como elfos, anões, halflings e minotauros podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas em defesa do Reinado. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, druidas, paladinos e xamãs. Dragões ameaçam aldeias. Magos malignos ou insanos dedicam suas vidas a criar ou invocar monstros.

Arton é um mundo cheio de aventuras, que incluem desde afugentar um grupo de kobolds que aterroiza uma vila até combater o maior inimigo do mundo, que dá nome ao cenário: a terrível Tormenta, uma tempestade misteriosa que destrói tudo o que toca, e invoca demônios e seres extra-planares por onde passa.

O mundo de Arton é descrito no livro **TORMENTA 3D&T**, entre outros suplementos. Este também é o mundo onde aconteceram as aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork na revista em quadrinhos **HOLY AVENGER**. Também é aqui que ocorrem as histórias narradas nos romances **O INIMIGO DO MUNDO** e **O CRÂNIO E O CORVO**.

Assim, Tormenta é um mundo de grandes perigos. Um mundo que precisa de heróis. Você está pronto para ser um deles?

O Que é o Manual do Aventureiro?

O jogo **3D&T** oferece grande liberdade para a criação de personagem. Através da compra por pontos, você pode ter qualquer personagem que puder imaginar.

O **MANUAL DO AVENTUREIRO** serve para auxiliar o jogador na escolha do personagem, oferecendo uma grande variedade de kits. Um “kit” é como uma profissão, um tipo de especialização para um aventureiro. Cada kit apresenta as características e traços mais comuns para cada tipo de personagem.

O Que é O Manual da Magia?

Conforme lê este livro você encontrará muitos referências ao **MANUAL DA MAGIA**. O **MANUAL DA MAGIA** é um livro que contém a descrição de todas as magias, itens mágicos, kits de magos e outros arcanos, e todas as regras para o uso de magias em **3D&T**.

Clérigos, druidas, paladinos e demais servos dos deuses são capazes de utilizar magia divina. Todas as regras para magias, incluindo uma longa lista de magias, constam no **MANUAL DA MAGIA**, que pode ser encontrado gratuitamente no site da Estalagem do Beholder Cego (www.beholdercego.com.sapo.pt).

O Que é O Panteão?

Em Arton existem 20 divindades maiores que formam o Panteão de deuses. Eles são os deuses mais conhecidos e mais cultuados em todo o mundo.

O livro **O PANTEÃO** descreve todos os vinte deuses de Arton em detalhes, seus servos, seus Planos, seus avatares e muito mais. **O PANTEÃO**, entretanto, é voltado para um outro sistema de regras, diferente de **3D&T**. Mesmo assim ele possui uma parte descritiva muito abrangente, e que será extremamente importante para a compreensão total do que é descrito no **MANUAL DA FÉ**.

O Que é o Manual da Fé?

Por fim, chegamos ao nosso livro. **MANUAL DA FÉ** é um suplemento para o **MANUAL 3D&T**.

Todos os kits de servos dos deuses de Arton foram mostrados no **MANUAL DO AVENTUREIRO**. Entretanto, desde seu lançamento muitas coisas mudaram no cenário, e agora muitos deles seguem algumas regras bem diferentes.

MANUAL DA FÉ vem para resolver esse problema, oferecendo todo um novo conjunto de regras para serem utilizadas por servos dos deuses. E aproveitando a situação, o livro fornece também alguns novos kits relacionados às divindades artonianas, regras para deuses, avatares e semi-deuses, além de estatísticas para uma série de criaturas relacionadas aos deuses e seus servos.

Importante salientar que este livro **NÃO** apresenta a descrição detalhada dos deuses artonianos e seus servos. Para ter acesso à tais informações você precisará recorrer ao livro **O PANTEÃO**.



Parte 1:

Personagens

SERVOS DOS DEUSES

Para ser considerado um servo dos deuses um personagem deve ter as Vantagens Clericato e/ou Paladino. Cada uma delas oferece seu próprio conjunto de habilidades, e são pré-requisito para a compra de certos Kits de Personagem.

Personagens que tenham Kits de servos dos deuses devem seguir certas Obrigações e Restrições e em troca receberão Poderes Garantidos.

A seguir temos a descrição de cada um dos Kits de Servos dos Deuses de Arton. Os Kits são descritos da seguinte forma:

Custo: é a quantidade de pontos de personagem que o jogador deve gastar para pertencer ter este kit. Este custo depende das habilidades e fraquezas recebidas. Muitos kits tem custo 0, pois dão poucos poderes ou são muito comuns em Arton. Alguns kits tem custo diferente para raças ou espécies diferentes. Para Minotauros, por exemplo, o kit Clérigo de Tauron custa 0 pontos – mas para qualquer outro personagem o custo é de 1 ponto. Isso ocorre porque certos kits são favorecidos por certas raças.

Certos kits não têm custo em pontos: eles não podem ser comprados por personagens jogadores, apenas adotados por NPCs.

Restrições: praticamente todos os kits de servos dos deuses exigem que o personagem já tenha as Vantagens Clericato ou Paladino para ser adquirido. Outros possuem ainda outras restrições: exigem uma outra Vantagem ou Desvantagem (como clérigos de Nimb, que precisam ter a Desvantagem Insano) ou são permitidos apenas a determinados personagens (por exemplo, apenas elfos podem ser clérigos de Glórienn).

Vantagens: muitos kits oferecem algumas Vantagens ou benefícios na aquisição de certas Vantagens. Clérigos de Khalmyr, por exemplo, recebem Cavalgar (uma Especialização da perícia Animais) e Adaptador gratuitamente. Neste caso, o jogador NÃO precisa pagar os pontos referentes a estas Vantagens, seu custo já está incluído no custo do kit. Um paladino de Khalmyr, por outro lado, pode comprar Investigação por 1 ponto. Neste caso ele NÃO recebe a Perícia gratuitamente – mas pode adquiri-la por um custo menor (1 ponto, ao invés de 2).

Desvantagens: pelo grande poder que proporcionam, alguns kits trazem algumas Desvantagens. Você não recebe pontos por elas, e não pode se livrar delas de nenhuma forma. Não é permitido pagar pontos para “recomprar” uma Desvantagem que faça parte de um kit.

Pontos de Vida e de Magia: os Pontos de Vida e de Magia de um personagem são determinados por sua Resistência e o kit ao qual pertencem. Personagens que não possuam kit geralmente terão PVs e PMs iguais a cinco vezes seu valor de Resistência. Personagens que possuam algum kit, entretanto, terão um valor pré-determinado em seus Pontos de Vida e de Magia, conforme mostrado neste parágrafo.

Poderes Garantidos: este parágrafo lista os Poderes que um servo dos deuses recebe por obedecer e servir à sua divindade. A aquisição de Poderes Garantidos é explicada mais adiante.

Obrigações e Restrições: todo servo dos deuses que se dedique a uma divindade específica precisa obedecer a algumas regras. Aqui são descritos os deveres do devoto para com sua divindade. Alguns impõem certas normas de comportamento. Outros exigem ou proíbem o uso de certas armas, armaduras ou itens. Não cabe ao personagem questionar essas diretrizes, mesmo que pareçam estranhas ou inadequadas – afinal, um devoto não questiona os desejos de seu deus! Ele deve apenas segui-las.

Desobedecer as Obrigações e Restrições significa desafiar a vontade de seu próprio deus. Ao fazer isso, o personagem perde o direito a seus Poderes Garantidos – mas não perde quaisquer outros poderes ou Vantagens que não pertençam ao kit – durante algum tempo. Esse tempo pode variar desde alguns dias a vários meses, ou até que o devoto realize alguma tarefa ou missão para recuperá-los.

Violações muito graves ou sucessivas por parte do devoto fazem com que ele seja abandonado por sua divindade. Neste caso, os Poderes Garantidos são perdidos para sempre.

KITS DE SERVOS DOS DEUSES

A seguir estão os Kits de Personagem de cada um dos servos dos vinte deuses de Arton. Cada kit é descrito brevemente. Para uma descrição mais detalhada veja o livro **O PANTEÃO**.

Clérigo de Azgher

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato. Proibido para Trogloditas e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Sobrevivência no Deserto gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Dizem que em toda Arton existe somente um grande templo a Azgher, localizado no Deserto da Perdição. Entretanto, seus servos espalhados por

Arton ainda fazem louvações em pequenos altares. Clérigos de Azgher só costumam deixar o Deserto em missões muito importantes, ou em busca de ouro para ser fundido ao símbolo de seu deus no templo.

Poderes Garantidos: Amigo de Azgher, Arma Sagrada, Discípulo do Sol, Espada em Chamas, Imunidade contra o Calor, Imunidade contra Luz.

Obrigações e Restrições: o clérigo de Azgher deve cobrir o rosto com uma máscara, capuz ou trapos: ele jamais pode mostrar seu rosto, exceto para os sumo-sacerdotes. Caso seu rosto seja visto por outros, o clérigo perde todos os seus poderes durante 1d+2 dias.

Clérigos de Azgher devem doar para sua tribo todo o ouro que venham a conseguir, seja em moedas ou objetos.

Azgher só permite o uso de três tipos de arma: o arco (PdF: Perfuração), a cimitarra (F: Corte) e a lança (F: Perfuração). Nenhum tipo de armadura é permitido, apenas escudos.

Clérigo de Glórienn

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato. Apenas Elfos.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: 1ª Lei de Asimov (apenas com relação a elfos). Veja em Obrigações e Restrições

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Os clérigos que insistem em permanecer ao lado de Glórienn mesmo depois do massacre que ocorreu com os elfos são servos fervorosos. São peritos em combate com as armas mais tradicionais dos elfos – mas também estão sempre prontos para discursar pacificamente em nome de sua deusa. Estes clérigos se esforçam em mostrar que Glórienn não teve culpa pelo que houve com os elfos, e que ela teria sido traída pelos deuses humanos, por pura inveja.

Poderes Garantidos: Beleza de Glórienn, Espada de Glórienn, Flecha de Glórienn, Magia Poderosa, Vingador de Glórienn.

Obrigações e Restrições: apenas elfos podem ser clérigos de Glórienn. Um clérigo de Glórienn jamais pode ignorar um pedido de ajuda de outro elfo e deve proteger qualquer membro de seu povo até a morte, se preciso. Um clérigo de Glórienn jamais pode atacar, ferir ou mesmo erguer a mão contra outro elfo.

Clérigo de Hyninn

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato.

Vantagens: recebe Crime gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx3.

A maioria dos clérigos de Hyninn são também ladrões, que atuam como conselheiros para chefes de guildas de criminosos (quando eles próprios não são os chefes). Um candidato a clérigo de Hyninn precisa encontrar um clérigo deste deus para lhe ensinar o ofício, uma vez que não existe uma ordem constituída. Como prova final de seu treinamento, ele precisa pregar uma peça e enganar seu próprio mestre.

Para evitar confusões, os clérigos de Hyninn esconDEM o símbolo sagrado de seu deus (Hyninn é a única divindade que permite isso). Eles também costumam fingir serem clérigos de outras divindades.

Poderes Garantidos: Disfarce Ilusório, Forma de Macaco, Fuga, Ventriloquismo. Note que ele não precisa do poder Talento Ladino (pois já possui a perícia Crime).

Obrigações e Restrições: clérigos de Hyninn nunca podem se recusar a fazer parte de uma trapaça ou artimanha que esteja sendo arquitetada. A única exceção, quando o clérigo tem liberdade de escolha, é quando essa ação pode resultar em ferimentos graves ou morte (mas mesmo assim o clérigo ainda pode participar se quiser).

Clérigo de Keenn

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato.

Vantagens: recebe Cavalgar (de Animais) e Adaptador gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx4.

Nem todos os clérigos de Keenn são malignos, muitos defendem seu reino com força e bravura. Outros, que não tem nenhum vínculo com reino algum, dedicam-se exclusivamente a Keenn, incitando conflitos por onde passam. Além de força bruta, usam da intriga e da lábia para provocar batalhas. Um típico clérigo de Keenn não é muito diferente de um guerreiro, cheio de armaduras e armas.

Poderes Garantidos: Conjurar Arma, Coragem Total, Cura não Restrita, Fúria Guerreira, Mestre de Cerimônia, Sangue de Ferro, Toque da Ruína.

Obrigações e Restrições: o clérigo de Keenn jamais recua diante de uma oportunidade de combate. Além disso, eles nunca podem lançar magias de cura (exceto quando possuem o Poder Cura não Restrita).

Clérigo de Khalmyr

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato.

Vantagens: recebe Cavalgar (de Animais) e Adaptador gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: Código de Honra (Heróis e Honestidade). Veja em Obrigações e Restrições

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx5.

Khalmyr é reconhecido como líder do Panteão. Sendo assim, é natural que seus servos sejam os mais conhecidos e mais abundantes em todo o Reinado. Atuam como conselheiros espirituais, sacerdotes da justiça e representantes da lei na maioria dos lugares. Nenhum julgamento ocorre sem um representante da Ordem de Khalmyr.

Mas clérigos de Khalmyr também atuam como aventureiros, e não apenas como burocráticos. Eles vagam o mundo levando a justiça a todos os lugares.

Poderes Garantidos: Arma Sagrada, Coragem Total, Dom da Bravura, Dom dos Justos, Dom da Verdade, Dom da Vontade, Fúria Guerreira.

Obrigações e Restrições: clérigos de Khalmyr jamais podem desobedecer às ordens de um superior, ignorar um pedido de socorro ou julgar qualquer pessoa pela aparência – mas sim por seus atos ou seu caráter.

Devido a antigos problemas enfrentados pela Ordem de Khalmyr e a Ordem da Luz, clérigos de Khalmyr nunca podem possuir itens mágicos como armas, armaduras ou amuletos de natureza arcana. Mas eles podem usar itens de natureza divina – como armas sagradas ou itens que reproduzem o efeito de alguma magia que tenha Clericato e/ou Paladino como Exigência.

Clérigo de Lin-Wu

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato. Apenas tamuranianos do sexo masculino (humanos, elfos e meio-elfos). Proibido para mulheres.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: Código de Honra (Honestidade e Cavalheiros). Veja em Obrigações e Restrições

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx3.

Encontrados principalmente na comunidade oriental de Nitamu-ra, em Valkaria, estes clérigos agem como guardiões de seu povo, sua cultura, sua honra e suas tradições. Costumam ser pacíficos, ensinando às crianças de seu povo o modo de vida tamuraniano.

Entretanto, também são treinados em combate, e podem usar destes métodos quando necessário.

Poderes Garantidos: Arma Sagrada, Coragem Total, Dom da Verdade, Grito de Kiai Divino, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: apenas tamuranianos do sexo masculino podem ser clérigos de Lin-Wu, pois considera-se que estrangeiros não poderiam entender sua filosofia. Vale lembrar que as únicas raças conhecidas que habitavam Tamu-ra são humanos, elfos e meio-elfos.

Servos de Lin-Wu também não podem lutar com mulheres ou fêmeas humanóides, pois para eles a mulher não é um adversário digno. Para eles, mulheres que abandonam suas vidas domésticas para viver “aventuras” estão abandonando seu verdadeiro papel na sociedade, algo vergonhoso.

Clérigos de Lin-Wu só podem usar as armas tradicionais do seu povo: a katana (F: corte), a wakizashi (F: corte), o arco daikyū (PdF: perfuração), nunchaku (F: contusão), shurikens (PdF: corte), cajado-bo (F: contusão) e similares.

Clérigo da Mãe Noite

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato. Apenas Mortos-Vivos, Licanthropos e Elfos Negros (Drow).

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Assim como Allihanna, a deusa da noite e das trevas é adorada por muitos seguidores, e muitos tem sua própria visa sobre Tenebra. Mãe Noite é como a deusa Tenebra é conhecida entre os Mortos-Vivos e Licanthropos.

Mortos-Vivos e Licanthropos que sejam clérigos da Mãe Noite tornam-se mais resistentes a certos ataques e magias que normalmente os afetam. Mortos-Vivos tornam-se imunes às magias Esconjuro e Controle de Mortos-Vivos. Licanthropos, por outro lado, perdem a sua Vulnerabilidade à armas de prata. Além disso, eles ainda recebem Poderes como qualquer outro clérigo (recebem um Poder gratuitamente e podem adquirir os demais com pontos).

Poderes Garantidos: Comunhão com as Sombras, Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos, Cura para os Mortos, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Visão no Escuro.

Obrigações e Restrições: clérigos da Mãe Noite jamais podem ser tocados pelo sol, podendo agir somente à noite ou em subterrâneos. Se isso acontecer, o clérigo perde imediatamente seus Poderes

Garantidos e magias; ambos serão recuperados apenas após o próximo anoitecer.

Um clérigo da Mãe Noite também é proibido de usar qualquer magia baseada em Fogo ou Luz. Ele não pode possuir nenhum Focus nestes Caminhos.

Clérigo de Marah

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato.

Vantagens: recebe Artes gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx3.

Os clérigos de Marah são pregadores da paz. Devotam-se em deter a violência sob qualquer circunstância. Marah prega que a vida deve ser recebida não com violência, mas com alegria e amor – e os clérigos exaltam esta face da deusa realizando grandes festas, cerimônias e casamentos. Os clérigos são treinados para cantar e dançar.

Poderes Garantidos: Aura de Paz, Cura Gentil, Palavras de Bondade, Palavra de Bondade Aprimorada.

Clérigo Menor

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato. Proibido para Construtos.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Os vinte deuses maiores do Panteão oferecem grande poder para aqueles que decidem servi-los – mas eles não são os únicos deuses de Arton. Existem também os deuses menores. E eles têm clérigos.

Alguns deuses menores nasceram das relações amorosas entre os deuses maiores. Outros eram mortais que conquistaram muito poder e muitos fiéis, a tal ponto que podem conceder magia divina a seus clérigos. Outros ainda são criaturas poderosas originárias de outros mundos. Desta forma, existem centenas e centenas de deuses menores em Arton.

Os poderes de um clérigo menor são, é claro, menores que os poderes de qualquer clérigo dos deuses do Panteão. Por este motivo tais divindades são pouco conhecidas, restritas a certas regiões ou aspectos menores da vida. Cada deus menor possui um número limitado de clérigos. Além disso, o próprio clérigo menor tem um poder mágico limitado, de acordo com

o poder do deus menor que ele segue. Regras para deuses menores e seus clérigos são vistos na **Parte 2 • Deuses e Avatares**.

Poderes Garantidos: em geral uma Especialização, uma pequena habilidade ou poder equivalente ligado ao próprio deus. Veja a **Parte 2 • Deuses e Avatares**.

Obrigações e Restrições: em geral, alguma pequena proibição que não interfere muito com a vida diária do clérigo. Alguns deuses menores exigem simplesmente lealdade a ele e seus companheiros.

Clérigo de Nimb

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato e Insano (qualquer tipo).

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Clérigos de Nimb são todos loucos. Todos apresentam algum tipo de Insanidade (de -1 ponto ou mais grave). São também imprevisíveis: alguns são exóticos, interessantes, divertidos; outros são psicopatas perigosos. E eles podem mudar de um tipo para o outro a qualquer momento!

Para os clérigos de Nimb, tudo é obra do acaso. Não acreditam que exista apenas um futuro traçado, mas que ele muda a cada instante. Justamente por pensarem assim, clérigos de Nimb estão entre os aventureiros mais obstinados de Arton.

Poderes Garantidos: Anatomia Insana, Magia Oculta, Poder Oculto, Poder Oculto Aprimorado, Toque da Ruína, Transmissão da Loucura.

Obrigações e Restrições: magias conjuradas pelos clérigos de Nimb são caóticas como eles próprios. Sempre que lançar uma magia, o Mestre joga um dado. Um resultado par indica que a magia teve sucesso completo (dano máximo, cura máxima, falha automática do alvo em seu teste de Resistência...); um resultado ímpar indica efeito mínimo ou falha total (dano mínimo, cura mínima, sucesso automático do alvo em seu teste de Resistência...).

Clérigos de Nimb nunca desistem de uma missão. Servos do caos jamais perdem as esperanças e devem lutar com todas as forças para mudar as condições desfavoráveis que os impedem de concluir seus objetivos.

Estes clérigos são tratados como loucos em toda parte, pois ninguém jamais confia neles.

Clérigo do Oceano

Custo: 0 pontos (1 ponto para Anões).

Restrições: deve ter Clericato.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

A maioria dos clérigos do Grande Oceano são criaturas marinhas, como elfos-do-mar, sereias e outros Anfíbios, que orientam suas vilas e aldeias, ensinando como viver em harmonia com o mar e seus habitantes. Além de seres anfíbios, também encontramos humanos e semi-humanos terrestres como clérigos desta divindade. Nunca se ouviu falar de um anão que fosse clérigo do Oceano, já que os anões não gostam do mar.

Poderes Garantidos: Anfíbio, Forma do Mar, Tridente do Oceano, Voz do Mar.

Obrigações e Restrições: as únicas armas permitidas aos clérigos do Oceano são o tridente (F: Perfuração), o arpão (PdF: Perfuração) e a rede. Podem usar apenas armaduras de couro, e não podem usar escudos.

O clérigo não pode permanecer afastado do mar durante mais de quatro dias, ou perderá seus Poderes Garantidos e suas magias. Ambos retornam assim que o clérigo volta para o mar.

Clérigo do Panteão

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato.

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: não pode ter Dano Personalizado como Corte nem Perfuração.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Alguns clérigos de Arton decidem não servir à uma divindade específica – ao invés disso, se dedicam aos deuses de uma forma geral. Eles são chamados de clérigos do Panteão.

Estes clérigos são mais comuns do que se pensaria inicialmente. São encontrados especialmente em comunidades distantes e isoladas, longe da influência de sacerdotes de cultos específicos. Vilas e cidades pequenas, que possuam um único padre, muito provavelmente terão um destes.

A maioria destes clérigos são jovens. Conforme têm contato com outras culturas e crenças, o clérigo do Panteão tende a se decidir por uma ou outra divindade – para então se tornar um clérigo deste deus.

Poderes Garantidos: nenhum. Clérigos do Panteão não recebem Poderes adicionais, exceto aqueles normalmente oferecidos pela Vantagem Clericato.

Obrigações e Restrições: clérigos do Panteão não podem usar armas que provoquem dano por Corte nem Perfuração. Suas armas mais comuns são maças, cajados e similares.

Clérigo de Ragnar

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato. Apenas Ogres, Orcs, Meio-Orcs, Goblins e goblinóides em geral.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

O culto à Ragnar (que antes era um deus menor) cresceu depois de sua ascensão ao Panteão. Antes ele era venerado apenas por bugbears, mas hoje conta com servos de muitas raças de humanoides selvagens. O maior templo de Ragnar situa-se em Rarnaakk, o atual reino hobgoblin, tomado dos elfos pela Aliança Negra.

Os clérigos de Ragnar são figuras sinistras, mesmo entre os membros de suas raças. Pelo menos um deles sempre acompanha expedições importantes da Aliança Negra.

Poderes Garantidos: Aura de Pânico, Fúria Guerreira, Inimigo de Elfos, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Tropas de Ragnar.

Obrigações e Restrições: apenas raças altamente selvagens podem ser clérigos de Ragnar: orcs, meio-orcs, goblins (incluindo hobgoblins e bugbears), ogres, trogloditas e similares. Humanos e semi-humanos não acreditam em Ragnar como deus da morte. Ao invés disso, eles acreditam que Leenn é o verdadeiro deus da morte (veja o kit sacerdote negro).

Sempre que entra em batalha um clérigo de Ragnar deve lutar até a vitória ou a morte – não é permitido a ele se render ou desistir de um combate.

O clérigo também deve oferecer um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus todos os meses, em ritual. Vários clérigos podem se reunir para a realização de um ritual em conjunto, mas todos devem estar realizando o sacrifício em nome da mesma divindade.

Clérigo da Serpente

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato e H2 ou mais. Proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: deve adotar um Protegido Indefeso sem receber pontos por isso. Não pode ter Pdf superior a 0. Veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx4.

A Divina Serpente é uma criatura encontrada em alguns Reinos dos Deuses. São seres poderosos que, ocasionalmente, acabam se tornando divindades menores.

Por muito tempo, entretanto, acreditava-se que a Divina Serpente era a deusa da força e da coragem de Arton. Hoje sabemos que este título pertence a Tauron. Mesmo assim, muitas criaturas devotam-se à Tauron sob a imagem da Divina Serpente: as nagahs e as dragoas-caçadoras de Galrasia são exemplos.

Clérigos da Serpente veneram a força, a coragem, a determinação e a proteção dos fracos. Os fracos, por outro lado, devem ser submissos aos fortes, e por isso são escravizados (mas sempre protegidos). São raros cultos humanos e semi-humanos à Serpente. Ela geralmente é cultuada por povos mais bestiais, como orcs, goblins e minotauros selvagens.

Poderes Garantidos: Coragem Total, Fúria Guerreira, Imunidade Contra Veneno, Pacto com a Serpente, Sangue de Ferro.

Obrigações e Restrições: um clérigo da Serpente tem a obrigação de encontrar e adotar (ou escravizar) uma criatura mais fraca (qualquer criatura cuja soma em pontos seja inferior à sua) e protege-la pelo resto da vida. Esse protegido será um NPC, e o clérigo JAMAIS deve aceitar qualquer ajuda sua. Por outro lado, o protegido deve honrar seu protetor – e deve ser castigado imediatamente se demonstrar qualquer desrespeito.

Clérigos da Serpente são proibidos de usar armas de longo alcance – só podem lutar corpo-a-corpo. Eles só usam armaduras feitas com o couro de criaturas mortas por eles próprios.

Clérigo de Tanna-Toh

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato.

Vantagens: recebe gratuitamente a perícia Idíomas. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: Código de Honra (Honestidade). Veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx3.

Servos de Tanna-Toh têm a missão de educar os povos, assumindo papel de professores. Seus templos geralmente servem como escolas, bibliotecas ou outras instituições de ensino e conhecimento. Em

áreas mais remotas eles empenham-se em levar cultura aos povos bárbaros.

Clérigos de Tanna-Toh costumam ser pacíficos. Entretanto eles também recebem treinamento em combate, para proteger o conhecimento que tanto valorizam. Como aventureiros, eles geralmente estão em busca de conhecimentos perdidos.

Poderes Garantidos: Arma Sagrada, Conhecimentos Gerais, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões, Talento Artístico.

Obrigações e Restrições: clérigos do conhecimento jamais podem recusar uma missão que envolva a busca por um novo conhecimento ou informação; investigar rumores sobre um livro perdido.

Um clérigo de Tanna-Toh SEMPRE diz a verdade, e NUNCA pode se recusar a responder uma pergunta – mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.

Clérigo de Tauron

Custo: 1 ponto (0 para minotauros).

Restrições: deve ter Clericato.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: Código de Honra (Combate). Não pode possuir PdF superior a 0. Veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx5.

Hoje sabemos que Tauron é o verdadeiro deus da força e da coragem em Arton. Talvez isso tenha a ver com o fato de ele ser adorado principalmente pelos minotauros, que tem muito mais contato com os povos do Reinado do que os antropossauros de Galrasia.

Clérigos de Tauron valorizam a força, coragem, força de vontade e proteção dos mais fracos. Eles também acreditam que o fraco deve ser dominado pelo forte – mas eles nem sempre adotam escravos, como fazem os clérigos da Serpente.

Poderes Garantidos: Coragem Total, Fúria Guerreira, Imunidade Contra Venenos, Sangue de Ferro.

Obrigações e Restrições: clérigos de Tauron não precisam necessariamente adotar um servo ou escravo. Ele deve mostrar coragem em combate – jamais lutando com um oponente em desvantagem numérica, e nunca usando armas ou poderes superiores aos do oponente. Eles também são proibidos de usar armas de longo alcance.

Clérigo de Tenebra

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx3.

O culto à Tenebra é especialmente comum entre os anões, que tentam mostrar ao mundo que ela não é uma deusa maligna, mas uma deusa de esperança disposta a proteger da fúria e calor do sol. Tenebra é também a deusa criadora dos mortos-vivos – mas muitos clérigos rejeitam essa idéia, enquanto outros dizem que eles são presentes da deusa para serem controlados por seus maiores servos.

Poderes Garantidos: Comunhão com as Sombras, Controle de Mortos-Vivos, Esconjuro de Mortos-Vivos, Inimigo de Elfos, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Visão no Escuro.

Obrigações e Restrições: Tenebra exige que seus clérigos nunca sejam tocados pela face de Azgher – ou seja, o clérigo nunca pode ser tocado pela luz do sol. Caso receba luz do sol, o clérigo perde seus Poderes Garantidos e Focus, que retornam apenas no próximo amanhecer.

Um clérigo de Tenebra também é proibido de usar qualquer magia baseada em Fogo ou Luz. Ele não pode possuir nenhum Focus nestes Caminhos.

Clérigo de Thyatis

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx3.

Famosos em Triumphus (no reino de Hongari), estes clérigos geralmente tem o incrível poder de trazer de volta à vida uma criatura que não tenha morrido de forma natural. São constantemente procurados por aventureiros para ressuscitar companheiros ou parentes mortos. Não fazem distinção entre um paladino e um assassino, pois acreditam que todos merecem uma segunda chance.

Eles não exigem dinheiro como recompensa, é comum que peçam um favor em troca, geralmente na forma de missões (clérigos malignos de Thyatis podem exigir o cumprimento de missões suicidas em troca da ressurreição).

Poderes Garantidos: Arma Sagrada, Dom da Ressurreição, Dom da Fênix, Dom da Imortalidade, Dom da Profecia.

Obrigações e Restrições: muitas vezes, quando ressuscita alguém, o clérigo de Thyatis pode ter uma visão – durante a qual ele recebe alguma mensagem dos deuses sobre uma missão que a vítima recém ressuscitada terá que cumprir. O clérigo precisa estar presente quando a vítima despertar para transmitir a mensagem. Caso a vítima ressuscitada recuse, começa a perder 1 PV por turno até que seu corpo seja reduzido a cinzas, sem que nenhum outro poder consiga trazê-lo de volta à vida. O processo pode ser interrompido caso a vítima se confesse e peça perdão a um clérigo de Thyatis.

Clérigos de Thyatis também são proibidos de matar criaturas inteligentes – podem combater e até ferir, mas nunca matar.

Clérigo de Valkaria

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato. Deve ter Focus 1 ou mais em qualquer Caminho.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: Código de Honra (Combate). Não pode possuir PdF superior a 0. Veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Clérigos de Valkaria estão se tornando quase tão comuns quanto os clérigos de Khalmyr, desde a libertação da deusa. Valkaria é a deusa da ambição e dos aventureiros – por isso seus clérigos são típicos clérigos aventureiros, sempre viajando, procurando desafios e tentando evoluir (ao mesmo tempo, claro, aproveitam para proclamar a fé de sua deusa).

Poderes Garantidos: Arma Sagrada, Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Linguísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: antigamente os clérigos de Valkaria tinham seus poderes restritos à região de Deheon. Hoje, com a libertação da deusa, eles não tem mais essa restrição, seus poderes funcionam em qualquer lugar de Arton.

Clérigos de Valkaria devem estar sempre viajando – pois esse é o desejo de sua deusa, que os clérigos explorem sua liberdade e levem sua palavra até onde Valkaria havia sido esquecida. Eles perdem todos os seus Poderes Garantidos e Focus caso permaneçam mais de 2d+15 dias em uma mesma cidade (ou vila, aldeia, povoado...), ou 1d+1 meses em um mesmo reino. Seus poderes retornam 24 horas após o início de uma nova jornada.

Clérigo de Wynna

Custo: 3 pontos.

Restrições: Clericato. Deve ter Focus 1 ou mais (ou um Superpoder baseado em alguma magia).

Vantagens: recebe Arcano gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx4.

Quase não existem clérigos de Wynna, porque ela é venerada quase que apenas por magos. Um clérigo só recebe poderes adicionais de Wynna quando também é um mago ou feiticeiro verdadeiro, uma combinação um tanto rara. Estes clérigos podem ser encontrados mais facilmente no reino de Wynlla e também na Academia Arcana, que tem Wynna como patronesse.

Poderes Garantidos: Defesa da Magia, Magias Extras, Magia Máxima, Magia Oculta, Magia Poderosa, Mente Arcana.

Obrigações e Restrições: apenas personagens capazes de conjurar magia arcana, ou com qualquer habilidade mágica natural (como um Superpoder), podem ser clérigos de Wynna. Isso significa personagens com Focus 1 ou mais ou que tenham algum Superpoder baseado em uma magia qualquer.

Druída de Allihanna

Custo: 1 ponto.

Restrições: deve ter Clericato. Proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Arena (H+2 em seu ambiente), Animais e Sobrevivência gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: deve adotar duas entre as seguintes Desvantagens: 1ª Lei de Asimov (mas aplicando-se apenas a animais), Código de Honra de Área (não lutar em cidades), Insano (fobia de multidões), Devolução (reduzidor de -1 em todas as Características sempre que não está em seu ambiente) ou Fúria. Veja também em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Devotados aos animais e à vida selvagem, os druidas de Allihanna muitas vezes tem os animais como seus únicos companheiros. Raramente se envolvem com outros povos, e não gostam de cidades.

Todo druida de Allihanna possui um ambiente típico, onde está habituado a agir (sua Arena). Escolha um entre os seguintes ambientes: florestas tropicais (mais quentes), florestas temperadas (mais frias), montanhas, pradarias (planícies, estepes e savanas),

rios e lagos, oceanos, desertos quentes e regiões geladas.

Poderes Garantidos: Amigo dos Animais, Armamento de Allihanna, Companheiro Animal, Dom da Profecia, Garras de Fera, Memória Racial, Transformação Animal, Voz de Allihanna.

Obrigações e Restrições: druidas de Allihanna não podem usar armaduras de metal nem armas cortantes (exceto armas invocadas por magias, como o Armamento de Allihanna, ou armas naturais). Armaduras de couro só são permitidas quando construídas com o couro de animais que tiveram morte natural.

Estes druidas também não conseguem descansar adequadamente em cidades. Eles não recuperam PVs e PMs quando dormem em cidades, apenas quando dormem ao relento.

Druída de Megalokk

Custo: 1 ponto (0 para homens-escorpão).

Restrições: deve ter Clericato. Proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Arena (H+2 em seu ambiente), Animais (todas as utilizações aplicadas apenas a monstros) e Sobrevivência gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: Inculto, Monstruoso, Modelo Especial. Veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Inimigos naturais dos druidas de Allihanna, os druidas de Megalokk protegem monstros, dragões e feras sobrenaturais. Preferem viver isolados, e não são bons para se relacionar com pessoas.

O druida de Megalokk deve escolher um ambiente como seu ambiente favorito: florestas tropicais, florestas temperadas, montanhas, pradarias, rios e lagos, oceanos, desertos quentes e regiões geladas. Ele pode usar qualquer Especialização da Perícia Animais, mas apenas com monstros. Por 1 ponto ele pode comprar a perícia Animais inteira (e pode fazer testes normalmente).

Poderes Garantidos: Companheiro Monstruoso, Garras de Fera, Invocação de Monstros, Memória Racial, Transformação Monstruosa, Voz de Megalokk.

Obrigações e Restrições: o druida de Megalokk é o mais selvagem e monstruoso de todos os servos dos deuses. Mesmo quando pertence a uma raça humana ou semi-humana, seu aspecto será sempre ameaçador. Ele jamais poderá circular livremente por cidades – e, quando encontrado em seu ambiente, será caçado como um demônio.

O druida de Megalokk é tão bestial que não pode nem mesmo se comunicar com criaturas civilizadas,

nem usar armas, armaduras ou itens de qualquer tipo. Ele pode lutar apenas com magias ou armas naturais (punhos, garras, presas...).

Druidas de Megalokk, assim como druidas de Allihanna, não conseguem restaurar seus PVs e PMs quando descansam em vilas ou cidades. Eles apenas podem restaurar suas forças quando descansam ao relento.

Druída do Oceano

Custo: 1 ponto (0 para anfíbios, elfos-do-mar e sereias; 2 para anões).

Restrições: deve ter Clericato. Proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Arena (H+2 ambiente aquático), Animais (todas as utilizações aplicadas apenas a animais marinhos) e Sobrevivência gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: deve adotar duas entre as seguintes Desvantagens: 1ª Lei de Asimov (mas aplicando-se apenas a seres aquáticos), Código de Honra de Área (não lutar em terra seca), Devoção (reduz de -1 em todas as Características sempre que não está em seu ambiente). Veja também em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Estes druidas vivem à parte dos druidas de Allihanna e Megalokk. O Grande Oceano é neutro com relação à monstros ou animais marinhos – ambos merecem sua proteção, de golfinhos à krakens. Assim, os verdadeiros inimigos dos druidas do Oceano são os povos do Mundo Seco.

Druidas do Oceano geralmente vivem imersos na escuridão dos mares, raramente saindo para a terra seca. Como os demais druidas, preferem agir sozinho, ou acompanhados apenas dos seus iguais.

Poderes Garantidos: Anfíbio, Companheiro Animal, Forma do Mar, Garras de Fera, Tridente do Oceano, Voz do Mar.

Obrigações e Restrições: druidas do Oceano não usam armas nem armaduras metálicas de qualquer tipo. Independente da raça à qual pertencem, eles não conseguem descansar adequadamente fora d'água. Eles só podem restaurar PVs nem PMs com descanso caso estejam imersos. Raças que respiram ar precisam descansar pelo menos parcialmente imersas em água salgada para recobrar suas forças.

Espada de Glórienn

Custo: -2 pontos (este kit é uma Desvantagem).

Restrições: deve ter Paladino. Apenas elfos.

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: veja também em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx5.

Estes pobres paladinos ainda se dedicam à sua deusa, mesmo quando ela é incapaz de lhes oferecer algum dom especial. Eles tentam manter vivos os antigos ideais dos Espadas, e impedir a extinção total da ordem.

Ser um espada de Glórienn significa dedicar-se à Glórienn, mas sem receber nenhum Poder Garantido. Estes paladinos NÃO recebem nenhum Poder Garantido gratuitamente durante a criação do personagem. Entretanto eles podem adquirir Poderes através da aquisição por pontos normalmente – mas precisam satisfazer seus pré-requisitos (ou seja, precisam ter a Vantagem Clericato, o que significa que além de paladinos são também clérigos).

Poderes Garantidos: nenhum, apenas os benefícios da Vantagem Única Paladino. Entretanto, se adquirir a Vantagem Clericato e puder satisfazer os pré-requisitos, o espada de Glórienn poderá adquirir os Poderes de um clérigo de Glórienn.

Obrigações e Restrições: as mesmas exigidas aos clérigos de Glórienn: jamais pode negar o pedido de ajuda de um outro elfo, deve proteger qualquer membro de seu povo até a morte se preciso e jamais pode atacar, ferir ou mesmo erguer a mão contra outro elfo.

Garra de Tenebra

Custo: 0 pontos.

Restrições: apenas elfos.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja também em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx5.

Os garras de Tenebra surgiram quando o antigo líder dos espadas de Glórienn, Berforan, pediu clemência à Tenebra e passou a devotar-se a ela. Assim surgiram os elfos negros – elfos normais, mas com cabelos e olhos enegrecidos (entre os elfos normais, esta cor é rara). Hoje os garras de Tenebra são elfos amargurados que caçam paladinos e clérigos de Glórienn, pois se consideram traídos pela deusa.

Poderes Garantidos: Armadura Negra, Inimigo de Elfos. Eles não podem adquirir nenhum outro Poder, a menos que adquiram Clericato e passem a obedecer as Obrigações e Restrições dos clérigos de Tenebra (além de suas próprias Obrigações e Restrições).

Obrigações e Restrições: os garras de Tenebra devem seguir os seguintes mandamentos: proteger os elfos negros com sua vida, se necessário; obedecer o líder Berforan sem questionar; nunca se mostrar ao sol; nunca usar armas de seres inferiores (qualquer arma não-élfica).

As únicas armas que podem usar são a espada, o arco e a aji – uma peça metálica em forma de arco, onde a lâmina seria o arco propriamente dito e a empunhadura seria a corda. Essa arma existe em tamanho grande (usada com as duas mãos) e pequena (usada com uma só mão).

Importante: os garras de Tenebra são chamados de elfos negros, mas seguem as regras normais para a Vantagem Única Elfo. Eles são diferentes dos drow, que seguem as regras para a Vantagem Única Elfo Negro.

Guerreiro de Azgher

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Paladino. Proibido para elfos negros (drow), Trogloditas e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Arena (H+2 em desertos) e Sobrevivência no Deserto gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja também em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx4.

Paladinos de Azgher são os guerreiros santos do deserto. Usam trajes brancos e dourados, muitas vezes exibindo em um pequeno escudo o símbolo sagrado de seu deus.

Poderes Garantidos: Arma Sagrada, Amigo de Azgher, Discípulo do Sol, Espada em Chamas, Imunidade Contra o Fogo.

Obrigações e Restrições: assim como os clérigos da ordem, os paladinos de Azgher devem cobrir o rosto com uma máscara, capuz ou trapos, e jamais revelar seu rosto a ninguém, exceto os sumo-sacerdotes de Azgher. Caso seu rosto seja visto por outros ele perde seus Poderes Garantidos e seus Focus durante 1d+2 dias.

Guerreiros de Azgher devem doar para a tribo todo o ouro que venham a conseguir, seja na forma de moedas ou objetos.

Estes guerreiros podem usar apenas as seguintes armas: espada longa (F: corte), cimitarra (F: corte), lança (F: perfuração) e arco curto (PdF: perfuração). Diferente dos clérigos, entretanto, eles podem usar armaduras leves (de couro batido ou menores) e escudos.

Paladino dos Deuses

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Paladino.

Vantagens: nenhuma.

Desvantagens: veja também em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Da mesma que o clérigo do Panteão, o paladino dos deuses não se dedica a nenhuma divindade específica – ele reconhece a existência de todos os deuses, e não acredita que seja sua escolha adotar uma delas. Não coloca uma crença a cima da outra, demonstrando respeito para com todos os clérigos e paladinos que encontra – mas eles também são campeões do bem e da justiça, por isso combatem qualquer clérigo maligno que surja em seu caminho.

Enquanto um clérigo do Panteão tende a escolher, com o tempo, uma divindade a seguir, um paladino dos deuses nunca escolhe uma divindade – eles são escolhidos! Quando isso acontece, ele abandona este kit e passa a adotar outro.

Poderes Garantidos: nenhum. Ele só possui as habilidades, Vantagens e Poderes normalmente oferecidas pela Vantagem Única Paladino.

Obrigações e Restrições: apenas aquelas geralmente exigidas a todos os paladinos: deve obedecer aos Códigos de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Paladino de Khalmyr

Custo: 1 ponto.

Restrições: deve ter Paladino. Apenas humanos, meio-elfos, meio-orcs ou anões.

Vantagens: recebe Cavalgar (de Animais) e Adaptador gratuitamente. Pode comprar Investigação por apenas 1 ponto. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja também em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx5.

Defensores supremos da ordem e do bem em Arton, estes são os paladinos mais comuns e conhecidos do mundo. Geralmente fazem parte de uma das duas grandes ordens dedicadas ao deus da justiça: a Ordem dos Cavaleiros da Luz, ou a Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr. Mas também existem aqueles que agem de forma independente, embora estes geralmente sejam vistos como renegados.

Poderes Garantidos: Arma Sagrada, Coragem Total, Dom da Bravura, Dom dos Justos, Dom da Ver-

Regra Opcional:

Paladino Variante

Custo: 1 ponto.

Restrições: deve ter Paladino.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

O típico paladino é leal e bom. Por isso apenas divindades que sigam este comportamento podem ter paladinos. Entretanto, algumas vezes surgem paladinos muito estranhos, que não são exatamente fiéis, e servem a divindades que geralmente não poderiam aceitar paladinos.

Um Paladino Variante é um guerreiro santo que serve a alguma destas divindades. Estes paladinos ainda são bondosos, ainda são heróis – mas não são leais. Um paladino variante NÃO precisa seguir o Código de Honra da Honestidade – mesmo que esta Desvantagem esteja incluída na lista de Desvantagens da Vantagem Paladino. Entretanto, ele ainda deve seguir o Código dos Heróis.

Em troca, estes paladinos recebem Poderes Garantidos que não são permitidos a nenhum outro paladino. Como qualquer servo dos deuses, o paladino variante recebe um Poder Garantido gratuitamente durante a criação do personagem, e ainda pode selecionar os demais pagando por eles (mas ainda deve satisfazer seus pré-requisitos). Por outro lado, ele NÃO PODE selecionar os Poderes normalmente permitidos aos demais paladinos, mesmo quando serve à uma mesma divindade.

Poderes Garantidos: Autoconfiança, Desafiar o Perigo, Inspirar Bravura. Um paladino variante não pode adotar outros Poderes Garantidos que exigem a Vantagem Única Paladino. Mas se tiver a Vantagem Clericato, ele ainda pode selecionar Poderes que tenham esse pré-requisito (se obedecer às Obrigações e Restrições).

Obrigações e Restrições: as únicas divindades que aceitam paladinos variantes são: Allihanna, Azgher, Glórienn, Hyninn, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Nimb, Oceano, Tanna-Toh, Tauron, Tenebra, Thyatis, Valkaria e Wynna. Nem todas estas divindades dão acesso a todos os Poderes Garantidos (veja a descrição de cada Poder).

Um paladino variante deve seguir as mesmas Obrigações e Restrições impostas aos paladinos da divindade à qual se dedica. Caso a divindade não tenha um kit para paladino (como Hyninn, Allihanna e Nimb), então o paladino variante deve seguir as mesmas Obrigações e Restrições impostas aos clérigos daquela divindade.

Não existem paladinos variantes que não sirvam a nenhuma divindade específica (pois neste caso eles não poderiam adquirir Poderes, e não haveria benefício algum).

dade, Dom da Vontade, Fúria Guerreira.

Obrigações e Restrições: paladinos da justiça jamais podem desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido de socorro ou julgar qualquer pessoa pela aparência – e sim por seus atos e caráter.

Assim como os clérigos os paladinos de Khalmyr nunca podem possuir itens mágicos como armas, armaduras ou amuletos de natureza arcana. Mas eles podem usar itens de natureza divina – como armas sagradas ou itens que reproduzem o efeito de alguma magia que tenha Clericato e/ou Paladino como Exigência.

Paladino de Lena

Custo: 1 ponto.

Restrições: deve ter Paladino.

Vantagens: recebe Paralisia e Deflexão gratuitamente. Pode comprar Reflexão por apenas 1 ponto. Recebe um bônus de +1 em Esquivas. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: Código de Honra (Cavaleiros). Veja também em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx5.

Apenas mulheres podem ser sacerdotizas de Lena – mas a deusa também é seguida por homens, filhos das próprias sacerdotizas. Parece incoerente que Lena, uma deusa que repudia qualquer tipo de ato violento recrute guerreiros santos. Mas eles existem, e combatem em nome da deusa da vida – mas não podem matar qualquer ser vivo!

Poderes Garantidos: Ataque Piedoso, Cura Gentil, Cura de Lena, Maximizar Cura, Potencializar Cura.

Obrigações e Restrições: paladinos de Lena não podem usar armas, magias ou ataques capazes de causar dano real. Apela para manobras ou ataques de imobilização. Eles apenas tornam-se capazes de causar dano quando possuem o Poder Ataque Piedoso (veja a descrição do Poder).

Devido à sua natureza matriarcal, o paladino de Lena deve demonstrar respeito a todas as mulheres.

Paladino de Marah

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Paladino.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Bem diferente do guerreiro sagrado tradicional, o paladino de Marah emana a mesma aura de paz do clérigo desta divindade. A diferença é que enquanto os clérigos são bons diplomatas, agindo em áreas civilizadas, os paladinos de Marah levam a fé a lugares distantes, e acompanham aventureiros para pagar a fé na deusa da paz.

Poderes Garantidos: Aura de Paz, Cura Gentil, Palavras de Bondade, Talento Artístico.

Obrigações e Restrições: o paladino de Marah jamais procura resolver qualquer conflito através da violência, e suporta qualquer sofrimento para evitá-la. Eles são proibidos de usar armas ou magias capazes de causar dano. Em situações de combate podem apenas usar magias para se proteger, ajudar ou curar a si mesmo ou seus companheiros. Quando o combate torna-se inevitável, ele pode fugir ou render-se e aceitar a morte. Jamais vai ferir alguém, nem mesmo para salvar a própria vida ou um companheiro.

Paladino de Tanna-Toh

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Paladino.

Vantagens: recebe Investigação gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Conhecimento é um tesouro como outro qualquer, e às vezes é preciso lutar para obtê-lo. Paladinos de Tanna-Toh são especializados em missões que envolvam resgatar ou salvar tesouros culturais. São também grandes detetives, mestres em interrogatório, seguir pistas, localizar armadilhas e portas secretas...

Poderes Garantidos: Arma Sagrada, Conhecimentos Gerais, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões, Talento Artístico.

Obrigações e Restrições: paladinos de Tanna-Toh jamais podem recusar uma missão que envolva busca por um novo conhecimento ou informação.

Um paladino do conhecimento SEMPRE diz a verdade, e NUNCA pode se recusar a responder uma pergunta – mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.

Paladino de Thyatis

Custo: 1 ponto.

Restrições: deve ter Paladino.

Vantagens: recebe Imortal gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Os paladinos de Thyatis possuem uma grande habilidade: são todos imortais! Mas eles não são totalmente invencíveis – ainda podem ser mortos pela chamada Morte Verdadeira (veja a descrição do Poder Dom da Imortalidade). Apenas um grande representante de Thyatis (como o sumo-sacerdote ou um avatar) pode revelar ao paladino qual a sua Morte Verdadeira.

Poderes Garantidos: Arma Sagrada, Dom da Ressurreição, Dom da Imortalidade, Dom da Fênix, Dom da Profecia. Note que o kit já oferece a Vantagem Única Imortal, gratuitamente – o que torna o Poder Dom da Imortalidade desnecessário para o kit.

Obrigações e Restrições: os paladinos de Thyatis são proibidos de matar seres inteligentes. Podem combater e até ferir essas criaturas, mas nunca matá-las.

Paladino Único

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Paladino.

Vantagens: recebe Patrono (seu deus menor) gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: recebe Devoção (-1 em todas as Características quando não faz qualquer coisa que não envolva obedecer seu mestre). Veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx5.

Cada divindade menor de Arton pode ter somente um paladino por vez. As relações entre estes paladinos e seu deus são bem diferentes. O paladino único será sempre um guerreiro especial, um servo de confiança, um campeão encarregado de missões importantes. Diferente dos demais paladinos, um paladino único está sempre em contato com seu mestre – um contato mais pessoal, às vezes até afetivo. Não são raros os romances entre uma divindade menor e seu paladino.

Divindades malignas não possuem paladinos; não importa a quem sirva, todo paladino segue o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade – coisas que o tornariam inútil como servo de mestres cruéis.

Poderes Garantidos: o paladino único e seu mestre possuem uma ligação sobrenatural: um sempre sabe em que direção e distância o outro está, e também que tipo de emoção está sentindo (apenas emoções, não pensamentos). Graças a essa ligação, em caso de grande perigo, a própria divindade pode vir ao socorro de seu guerreiro – coisa que ela realmente

fará, pois considera o paladino único muito precioso. Mas claro que isso nem sempre será possível...

Em vez de um deus distante que mora nos céus, o paladino único serve a um mestre mais acessível, com muitos poderes e recursos. Como todo bom patrono, essa entidade pode prover o paladino (e talvez seus companheiros) com mantimentos, equipamentos e meios de transporte para realizar suas missões.

O paladino único também pode, a qualquer momento, usar sua ligação telepática para pedir socorro a seu mestre. Existe uma boa chance (1-4 em 1d) de que ele apareça. No entanto, se recorrer a esse recurso, o paladino não recebe Pontos de Experiência no final da aventura – mesmo que tenha realizado outras façanhas. Ele também não tem direito a tentar isso mais de uma vez em cada missão.

Obrigações e Restrições: além de seguir os ideais próprios de todo paladino, o paladino único deve obediência total a seu mestre.

Paladino de Valkaria

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Paladino.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx5.

Depois dos paladinos de Khalmyr, os paladinos de Valkaria são os mais numerosos em Arton – e também os mais obstinados, com maior espírito aventureiro. Buscam aventuras com o mesmo empenho que buscam a justiça.

Poderes Garantidos: Arma Sagrada, Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: com a libertação da deusa, os paladinos de Valkaria podem se aventurar em qualquer lugar. Paladinos de Valkaria perdem todos os seus Poderes Garantidos e Focus caso permaneçam mais de 2d+15 dias em uma mesma cidade (ou vila, aldeia, povoado...), ou 1d+1 meses em um mesmo reino. Seus poderes retornam 24 horas após o início de uma nova jornada.

Ranger

Custo: 1 ponto (Elfos-do-Mar e Anfíbios pagam 0 pontos para serem rangers do Oceano).

Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebem Arena (H+2 em seu ambiente) e Sobrevivência (no mesmo ambiente) gratuita-

mente. Pode comprar Sobrevivência e Animais por 1 ponto cada. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx4.

Rangers são guerreiros rústicos habituados à vida selvagem. Eles não são sacerdotes, mas alguns escolhem dedicar-se aos deuses. Entre os vinte deuses do Panteão, existem três que aceitam rangers como servos: Allihanna, deusa da natureza, Megalokk, deus dos monstros, e o Grande Oceano, deus dos mares.

Quando se dedicam a uma destas divindades os rangers podem receber alguns Poderes Garantidos. Diferente dos clérigos eles NÃO recebem Poderes Garantidos gratuitamente, mas podem adquiri-los ao custo de 1 ponto cada (contanto que satisfaçam seus pré-requisitos). As Obrigações e Restrições destes rangers também são diferentes, mais adaptadas à sua própria vida e costumes.

Rangers que não se decidam a nenhuma destas divindades seguem as regras normais para rangers descritas no **MANUAL DO AVENTUREIRO**.

Poderes Garantidos: rangers NÃO recebem Poderes Garantidos gratuitamente. Entretanto, podem adquirir os Poderes descritos a seguir ao custo de 1 ponto cada (contanto que satisfaçam seus pré-requisitos). A lista é diferente, de acordo com a divindade à qual o ranger se dedica:

Allihanna: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Megalokk: Invocação de Monstros, Memória Racial, Voz de Megalokk.

Oceano: Anfíbio, Forma do Mar, Tridente do Oceano, Voz do Mar.

Rangers que adquiram Clericato ainda podem selecionar outros Poderes normalmente permitidos à servos da divindade à qual ele se devota.

Obrigações e Restrições: são diferentes para cada uma das divindades:

Allihanna: rangers de Allihanna jamais podem matar animais ou humanóides. Podem combater e se defender, mas jamais matar.

Megalokk: rangers de Megalokk jamais podem matar monstros de qualquer tipo, apenas animais e humanóides. Podem combater monstros e se defender, mas jamais matar.

Oceano: rangers do Oceano deve escolher o ambiente aquático como Arena e como tipo de Sobrevivência. Rangers do Oceano cavalgam pranchas abençoadas pelos xamãs do Grande Oceano. Se por algum motivo perderem esta prancha, ou usarem uma prancha não abençoada, sofrem um redutor de -1 em TODAS as Características até obter ou recuperar o item.

Rangers que também sigam as Obrigações e Restrições dos druidas de cada uma destas divindades podem adquirir os demais Poderes Garantidos de cada divindade (contanto que satisfaçam os pré-requisitos).

Sacerdote Negro

Custo: não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit).

Restrições: deve ter Clericato.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: apenas pode ter dano personalizado como F: Corte. Veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx8 (sacerdotes negros têm muitos PVs devido a seu treinamento para resistir à dor).

Pontos de Magia: Rx4.

Sacerdotes negros são clérigos de Leenn – uma outra face de Ragnar, a forma como os humanos e semi-humanos adoram o deus da morte. Há também quem afirme que Ragnar e Leenn são divindades totalmente diferentes, mas não há um consenso a respeito.

Clérigos de Leenn se reúnem em sociedades secretas restritas para praticar seus rituais de tortura, flagelação e sacrifícios humanos.

Poderes Garantidos: Aura de Pânico, Comando Corporal, Foice da Morte, Fúria Guerreira.

Obrigações e Restrições: sacerdotes negros são proibidos de usar qualquer arma, exceto a foice (F: Corte), símbolo de Leenn. Seguidores de Leenn devem oferecer um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus todos os meses, em ritual. Desnecessário dizer que esta “prática” faz com que sejam caçados em todo o Reinado.

Sacerdotiza de Lena

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato. Apenas mulheres. Proibido para Construtos e Mortos-Vivos

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx4.

Apenas fêmeas de qualquer espécie podem ser clérigas de Lena. São totalmente pacíficas, mas não hesitam em ajudar aventureiros que necessitem de suas magias de cura. Existe, em Arton, o costume de respeito e não-agressão a estes clérigos em campo de batalha, uma vez que sua única tarefa é curar os feridos.

Os templos de Lena são organizados de forma matriarcal, com a clériga mais velha na liderança. São iniciadas desde pequenas, normalmente aos nove anos.

Poderes Garantidos: Cura Gentil, Cura de Lena, Maximizar Cura, Potencializar Cura.

Obrigações e Restrições: apenas mulheres podem ser sacerdotizas de Lena. Uma sacerdotiza deve dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes divinos. A fecundação, realizada no dia do plantio, é um mistério muito bem guardado pelas sacerdotizas – mas conta-se que nessas ocasiões a própria deusa desce dos céus e fecunda suas discípulas. Quase todas as crianças geradas pelas clérigas são meninas, que mais tarde se tornam discípulas e novas servas.

Clérigas de Lena são proibidas de lutar, usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Diante de um inimigo superior, podem apenas fugir, render-se ou aceitar a morte – para uma clériga de Lena, é preferível perder a própria vida a tira-la de outra criatura.

Samurai de Lin-Wu

Custo: 2 pontos.

Restrições: deve ter Paladino. Apenas tamuranianos do sexo masculino.

Vantagens: recebe Aliado (cavalo de guerra: F2, H1, R2, A1, PdF0, Aceleração) e Cavalgar (de Anímais) gratuitamente. Pode comprar uma katana como Arma Especial (Sagrada e Vorpal) por 2 pontos. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: recebe Devoção (-1 em todas as Características quando faz qualquer coisa que não envolva obedecer Lin-Wu) e deve adotar um dos seguintes Códigos de Honra: dos Cavalheiros, do Combate ou da Derrota (além dos Códigos exigidos a todos os Paladinos). Veja também em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx5.

O paladino de Lin-Wu é nobre como o típico samurai tamuraniano – a diferença é que ele não serve a um daymio, mas ao próprio deus-dragão e os altos-sacerdotes da ordem. Formam a guarda de elite do bairro de Nitamu-ra, e ocasionalmente organizam expedições à ilha de Tamu-ra, devastada pela Tormenta, na tentativa de resgatar qualquer item de sua cultura.

Poderes Garantidos: Coragem Total, Dom da Verdade, Grito de Kiai Divino, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: apenas tamuranianos do sexo masculino podem ser samurais de Lin-Wu. Eles também não podem lutar contra mulheres e outras fêmeas humanóides.

Paladinos de Lin-Wu apenas podem usar as armas tradicionais do seu povo: a katana (F: corte), a wakizashi (F: corte), o arco daikyu (PdF: perfuração), nunchaku (F: contusão), shurikens (PdF: corte), cajo-do-bo (F: contusão) e similares.

Sszzazita

Custo: 1 ponto (0 para homens-serpente).

Restrições: deve ter Clericato.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Clérigos de Sszzas (conhecidos como sszzaazitas) são considerados criminosos em todas as partes do Reinado. Por muito tempo acreditou-se que Sszzas estava morto, e seus clérigos exterminados. Entretanto, Sszzas tramou um grande plano e manipulou pessoas e eventos por toda Arton, e conseguiu retornar ao Panteão. Agora seus clérigos estão voltando à atividade.

Mesmo entre os clérigos não há uma união verdadeira, pois eles consideram plenamente normal matar um colega para tomar sua posição.

Poderes Garantidos: Arma Envenenada, Familiar Serpente, Imunidade Contra Veneno, Imunidade Total Contra Veneno, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína.

Obrigações e Restrições: clérigos de Sszzas devem, pelo menos uma vez por semana, realizar um ato que resulte na corrupção de um inocente. Isso significa convencer ou enganar uma pessoa bondosa para que realize um ato genuinamente maligno, mesmo que seja sem ter consciência disso. Foram muitos os clérigos e paladinos que perderam seu status sagrado porque pensavam estar realizando o bem, mas na verdade eram enganados por estes vilões.

O clérigo também deve fazer um sacrifício ritual humano (ou semi-humano) em honra a seu deus, pelo menos uma vez por semana. Vários clérigos podem se reunir para realizar o sacrifício em conjunto (basta uma vítima para cada ritual, não importa a quantidade de clérigos). Novamente, a vítima deve ser uma pessoa bondosa e inocente.

Quando descobertos, os sszzaazitas são imediatamente caçados pelas autoridades, heróis ou mesmo pelo próprio povo enfurecido.

Xamã de Allihanna

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato. Proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Sobrevivência gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: Devoção (-1 em todas as Características sempre que não esta em sua tribo, vila ou aldeia). Veja em Obrigações e Restrições

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx3.

Diferente dos druidas de Allihanna, que são reclusos, o xamã vive em comunidades e tribos de bárbaros e selvagens atuando como guias espirituais. Ele também costuma ser o mais diplomático da tribo.

Xamãs de Allihanna quase nunca tornam-se aventureiros, preferem permanecer ao lado de sua tribo até a morte. Entretanto, podem cumprir pequenas missões locais.

Poderes Garantidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Obrigações e Restrições: xamãs são vitais em sua própria sociedade, e têm grandes obrigações para com sua gente. Eles não são livres para se aventurar ou ficar ausente durante longas missões – exceto em casos de extrema urgência, quando essas missões têm como objetivo ajudar ou salvar a própria tribo.

Note que “aventurar-se para conquistar poder para defender melhor meu povo” NÃO é um pretexto aceitável. Portanto, embora este Kit possa ser adotado por personagens jogadores, ele é pouco recomendado.

Xamã do Grande Animal

Custo: 0 pontos.

Restrições: deve ter Clericato. Proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: recebe Sobrevivência gratuitamente. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: Devoção (-1 em todas as Características sempre que não esta em sua tribo, vila ou aldeia). Veja em Obrigações e Restrições

Pontos de Vida: Rx2.

Pontos de Magia: Rx3.

Alguns xamãs não se devotam à Allihanna do modo tradicional, mas se devotam a algum animal sagrado – o Deus Macaco, o Urso Dourado, entre tantos outros. Na verdade são todas faces de Allihanna. Exceto por este detalhe, eles são iguais aos xamãs de Allihanna.

Poderes Garantidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Obrigações e Restrições: como xamã este personagem é importante demais para seu povo. Não tem liberdade para se ausentar durante longos períodos e participar de aventuras, exceto quando o destino da tribo está em jogo.

Por venerar uma única espécie, o xamã do Grande Animal não é amigos de TODOS os animais – apenas daquele que seu deus representa. Esse animal é sagrado: o xamã nunca pode atacar ou ferir um deles, nem mesmo em defesa própria.

Xamã de Megalokk

Custo: 1 ponto.

Restrições: deve ter Clericato. Proibido para Construtos e Mortos-Vivos.

Vantagens: veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx3.

Muitas criaturas se tornam xamãs de Megalokk: goblins, orcs, meio-orcs, ogres, minotauros, centauros e qualquer outra raça humanóide (incluindo humanos, elfos, anões, mas estes são mais raros). Quando pertence à uma raça civilizada (como humanos, elfos e anões) este personagem habitam regiões remotas e perigosas.

Poderes Garantidos: Invocação de Monstros, Memória Racial, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Voz de Megalokk.

Obrigações e Restrições: Para ser um xamã de Megalokk um humano ou semi-humano deve abandonar totalmente seu antigo modo de vida e abraçar a cultura da espécie de monstro que escolheu. Isso será extremamente difícil – a maioria dos que tentaram acabaram devorados por aqueles que queriam proteger. Para os que conseguem, contudo, o prêmio é compensador: a confiança total de uma espécie de monstro.

Xamãs de Megalokk só podem usar as mesmas armas e armaduras usadas pela espécie de monstro que protege. Se essa espécie não usa nenhuma arma ou armadura, o mesmo vale para o xamã.

Xamã Monstro de Megalokk

Custo: não pode ser comprado (apenas NPCs pode ter este kit).

Restrições: apenas criaturas não permitidas para personagens jogadores (consulte o **MANUAL DOS MONSTROS**).

Vantagens: o monstro passa a ter atributos máximos para sua espécie. Veja em Poderes Garantidos.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições.

Pontos de Vida: Rx6.

Pontos de Magia: Rx4.

A maioria dos xamãs de Megalokk não apenas tem contato com monstros, mas também SÃO monstros. Vale lembrar que nem todos os monstros adoram Megalokk – existem aqueles que preferem cultivar sua irmã Allihanna, ou outros deuses.

Poderes Garantidos: quando se torna um xamã de Megalokk, um monstro sofre uma espantosa transformação: ele fica maior, mais forte e mais inteligente. Estes xamãs sempre terão Características máximas para sua espécie. Por exemplo, uma esfinge com F2-3, H1-4, R2-3, A3-5, PdF0, Levitação, Idiomas e Foco 0-5 em Caminhos variados terá, caso seja uma xamã monstro de Megalokk, as seguintes estatísticas: F3, H4, R3, A5, PdF0, Levitação, Idiomas e Foco 5 em Caminhos variados.

Como se não bastasse, o xamã monstro de Megalokk ainda recebe um Poder Garantido da lista de Poderes de Megalokk (contanto que satisfaça seus pré-requisitos) e pode adquirir os demais ao custo de 1 ponto cada. Os Poderes Garantidos são: Invocação de Monstros, Memória Racial, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Voz de Megalokk. Como o kit xamã monstro de Megalokk só é permitido a NPCs, então cabe ao Mestre decidir se o personagem terá ou não estes Poderes.

Obrigações e Restrições: para ser um xamã deste deus, um monstro deve assumir o compromisso de proteger sua própria espécie e lutar por sua supremacia entre os animais e monstros. Seu grande objetivo é ajudar seus protegidos a ascender na escala evolucionária. Ele se torna o guardião máximo da cultura e costumes de sua raça, ensinando aos filhotes o modo de sua gente.

Também cabe ao xamã evitar o contato de sua espécie com outras criaturas (exceto, talvez, como comida...).

PODERES GARANTIDOS

Cada Poder Garantido descrito neste livro tem um pré-requisito, que costuma ser uma Vantagem ou um valor em Força de Ataque (a soma de sua F+H ou H+PdF, qualquer uma delas – a menos que o pré-requisito especifique um dos dois). Todos eles sempre terão como pré-requisito as Vantagens Clericato ou Paladino, e entre parênteses estará descrita qual a divindade a que o personagem deve seguir (deve obedecer as Obrigações e Restrições exigidas aos kits que tem acesso a este Poder).

Exemplo: Coragem Total é um Poder Garantido que tem como pré-requisito a Vantagem Clericato

(Lin-Wu, Khalmyr, Tauron ou Valkaria) ou Paladino (Lin-Wu, Khalmyr ou Valkaria). Isso significa que apenas personagens que tenham a Vantagem Clericato e sejam servos de uma destas quatro divindades poderão obter este Poder; ou personagens com a Vantagem Única Paladino e que sejam servos de Lin-Wu, Khalmyr ou Valkaria.

Exemplo: Fúria Guerreira tem como pré-requisito FA total 3 ou mais. Assim, um personagem com F0, H2 e PdF1 poderia adquirir este Poder (visto que a soma de sua H+PdF é 3), mas um outro personagem com F1, H1 e PdF1 não (pois sua FA é no máximo 2, independente de usar F ou PdF).

Cada personagem servo dos deuses recebe um Poder Garantido gratuitamente durante a criação do personagem, mas deve satisfazer seus pré-requisitos. Depois, ele pode adquirir qualquer um dos demais Poderes pagando 1 ponto cada um, mas sempre satisfazendo seus pré-requisitos.

Os Poderes Garantidos também podem ser comprados mais tarde, com Pontos de Experiência, conforme o personagem torna-se mais forte e experiente.

Personagens que não sejam verdadeiramente servos dos deuses (ou seja, que não tenham o kit de servo daquela divindade), mas que sigam suas Obrigações e Restrições, podem comprar os Poderes Garantidos desta divindade, satisfazendo seus pré-requisitos. A diferença é que eles NÃO recebem Poderes gratuitamente, como acontece com os servos dos deuses verdadeiros. Alguns destes personagens são explicados entre os kits mencionados anteriormente.

Alguns poderes só podem ser usados certo número de vezes por dia. Para renovar estes poderes, a chegada de um “novo dia” quer dizer que o personagem precisa descansar durante pelo menos oito horas.

LISTA DE PODERES

A seguir esta toda a lista de Poderes Garantidos para os vinte deuses do Panteão artoniano. Alguns não são realmente Poderes, mas Vantagens que podem ser adquiridas por qualquer personagem (como Aptidão Mágica). Entretanto, como podem estar relacionadas à aquisição de alguns Poderes, elas foram incluídas aqui.

Amigo dos Animais

Pré-requisitos: Clericato (Allihanna) ou o kit Ranger (Allihanna).

Benefícios: Você recebe gratuitamente a Perícia Animais (se ainda não tiver).

Amigo de Azgher

Pré-requisitos: Clericato (Azgher) ou Paladino (Azgher).

PODERES GARANTIDOS POR DIVINDADE

Para facilitar sua consulta oferecemos aqui toda a lista de Poderes Garantidos organizados por divindade.

Um personagem apenas poderá selecionar os Poderes que estiverem listados entre os disponíveis para sua divindade, e somente se puder satisfazer seus pré-requisitos.

Allihanna: Amigo dos Animais, Armamento de Allihanna, Companheiro Animal, Dom da Profecia, Garras de Fera, Habilidades Médicas, Memória Racial, Transformação em Animal, Voz de Allihanna.

Azgher: Amigo de Azgher, Arma Sagrada, Discípulo do Sol, Espada em Chamas, Imunidade contra o Calor, Imunidade contra Luz.

Glórienn: Beleza de Glórienn, Espada de Glórienn, Flecha de Glórienn, Magia Poderosa, Vingador de Glórienn.

Grande Oceano: Anfíbio, Companheiro Animal/Monstruoso, Forma do Mar, Garras de Fera, Tridente do Oceano, Voz do Mar.

Hynn: Disfarce Ilusório, Forma de Macaco, Fuga, Talento Ladino, Ventriloquismo.

Keenn: Conjurador Arma, Coragem Total, Cura não Restrita, Fúria Guerreira, Mestre de Cerimônia, Sangue de Ferro, Toque da Ruína.

Khalmyr: Arma Sagrada, Coragem Total, Dom da Bravura, Dom dos Justos, Dom da Verdade, Dom da Vontade, Fúria Guerreira.

Lena: Cura Gentil, Cura de Lena, Maximizar Cura, Potencializar Cura.

Lin-Wu: Arma Sagrada, Coragem Total, Dom da Verdade, Grito de Kiai Divino, Imunidade contra Ilusões, Imunidade Total contra Ilusões.

Marah: Aura de Paz, Cura Gentil, Palavras de Bondade, Palavras de Bondade Aprimorada, Talento Artístico.

Megalokk: Companheiro Monstruoso, Garras de Fera, Invocação de Monstros, Memória Racial, Mestre de Cerimônia, Monstro Aprimorado, Transformação em Monstro, Voz de Megalokk.

Nimb: Anatomia Insana, Magia Oculta, Poder Oculto, Poder Oculto Aprimorado, Toque da Ruína, Transmissão da Loucura.

Ragnar: Aura de Pânico, Comando Corporal, Foice da Morte, Fúria Guerreira, Inimigo de Elfos, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Tropas de Ragnar.

Szzaas: Arma Envenenada, Cajado em Cobra, Familiar Serpente, Imunidade contra Venenos, Imunidade Total contra Venenos, Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína.

Tanna-Toh: Arma Sagrada, Conhecimentos Gerais, Habilidades Lingüísticas, Imunidade contra Ilusões, Imunidade Total contra Ilusões, Talento Artístico.

Tauron: Coragem Total, Fúria Guerreira, Imunidade contra Venenos, Pacto com a Serpente (apenas clérigos da Divina Serpente), Rugido do Guerreiro (apenas guerreiros da Serpente), Sangue de Ferro.

Tenebra: Comunhão com as Sombras, Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos, Cura para os Mortos, Esconjuro de Mortos-Vivos, Inimigo de Elfos (apenas os Garras de Tenebra), Mestre de Cerimônia, Toque da Ruína, Visão no Escuro.

Thyatis: Arma Sagrada, Dom da Fênix, Dom da Imortalidade, Dom da Profecia, Dom da Ressurreição.

Valkaria: Arma Sagrada, Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade contra Ilusões.

Wynna: Defesa da Magia, Magias Extras, Magia Máxima, Magia Oculta, Magia Poderosa, Mente Arcana.



Benefícios: É diferente para personagens com Clericato e Paladino.

Clericato: Clérigos de Azgher podem sobreviver até três dias sem água e uma semana sem comida. Em regiões desérticas ou secas, eles podem orar para que as pedras próximas comecem a verter água (suficiente para satisfazer seis pessoas, uma vez por dia). O clérigo também nunca se perde no deserto.

Paladino: Paladinos de Azgher NUNCA precisam beber água em toda sua vida! Ele também pode resistir a períodos muito longos sem comida (às vezes anos!) e jamais se perde em desertos.

Especial: Guerreiros do deserto recebem gratuitamente este Poder como se tivessem Clericato.

Especial: Personagens que tenham Clericato E Paladino nunca precisam beber água em toda sua vida, podem resistir períodos muito longos sem comida e jamais se perdem em desertos. Além disso, em regiões desérticas ou secas, eles podem orar para que as pedras próximas comecem a verter água (suficiente para satisfazer seis pessoas, uma vez por dia).

Anatomia Insana

Pré-requisitos: Clericato (Nimb).

Benefícios: A loucura não distorceu apenas sua mente, mas também sua carne. Seus órgãos internos não ficam exatamente onde deveriam, o que torna um pouco mais difícil atingir você em um ponto vital. Sempre que for atingido por um Acerto Crítico há 1 chance em seis (1 em 1d) de você anular o Acerto Crítico e fazer com que se transforme em um acerto normal (mas mantendo o resultado 6 no ataque).

Anfíbio

Pré-requisitos: Clericato (Oceano) ou o kit Ranger (Oceano).

Benefícios: Você recebe gratuitamente a Especialização Natação, mas só precisa realizar testes em situações muito difíceis (para escapar de um redemoinho, por exemplo). Além disso, também torna-se capaz de respirar debaixo d'água (caso sua espécie já não tenha essa capacidade) e mover-se livremente, como na Vantagem Única Anfíbio – mas sem receber as suas Desvantagens. Também pode lutar debaixo d'água sem sofrer nenhuma penalização.

Aptidão Mágica

Pré-requisitos: Nenhum.

Benefícios: Mesmo sem ser um mago verdadeiro você tem uma pequena fração de poder mágico. Escolha uma magia qualquer com Focus 1. Você pode conjurar esta magia até três vezes por dia sem consumir PMs.

Este não é um Poder Garantido, mas uma Vantagem (de 1 ponto) que pode ser adquirida por qualquer personagem.

Especial: Você pode selecionar esta Vantagem mais de uma vez. Cada vez que a selecionar, escolha uma nova magia de Focus 1 (nunca a mesma).

Especial: Com esta Vantagem você passa a ser considerado como tendo Focus 1 para satisfazer os pré-requisitos de outros Poderes.

Arma Envenenada

Pré-requisitos: Clericato (Sszzas).

Benefícios: Sszzazitas são mestres na fabricação de venenos. Sempre que conseguem um Acerto Crítico em seu teste de ataque, a vítima faz um teste de Resistência +2; falha provoca inconsciência (os PVs da vítima caem para 0 – veja Inconsciente no **MANUAL 3D&T**).

Arma Sagrada

Pré-requisitos: Clericato (Azgher, Khalmyr, Lin-Wu, Tanna-Toh, Thyatis e Valkaria) ou Paladino (Azgher, Khalmyr, Lin-Wu, Tanna-Toh e Valkaria), FA total 6 ou mais. Apenas personagens bondosos.

Benefícios: Você pode invocar o poder sagrado de sua divindade em sua arma para causar mais dano. Escolha uma arma (de acordo com seu Tipo de Dano: Corte, Perfuração, Contusão, etc). Sempre que utilizar esta arma você recebe um bônus de FA+2.

Especial: Este Poder pode ser adquirido mais de uma vez. Cada vez que ele for adquirido escolha um novo Tipo de Dano.

Arma de Valkaria

Pré-requisitos: Clericato (Valkaria) ou Paladino (Valkaria).

Benefícios: Graças à versatilidade dos clérigos desta deusa, você recebe +1 em sua FA ao usar uma arma à sua escolha (de acordo com o Dano Personalizado).

Armadura Negra

Pré-requisitos: Kit Garra de Tenebra, deve ser um elfo.

Benefícios: Você recebe do líder da ordem uma armadura negra, um item mágico poderoso utilizado pelos garras de Tenebra. A armadura negra é leve e silenciosa: ela oferece FD+2 e permite que o usuário faça testes de Furtividade como se tivessem esta Especialização.

Armamento de Allihanna

Pré-requisitos: Clericato (Allihanna).

Benefícios: O druida possui Arma e Armadura de Allihanna como Magias Iniciais, sem a necessidade de aprendê-las.

Especial: Este Poder apenas pode ser adquirido por druidas, jamais por xamãs.

Ataque Piedoso

Pré-requisitos: Paladino (Lena).

Benefícios: Você pode usar qualquer arma branca (utilizada com Força) para causar dano de Contusão sem sofrer nenhuma penalidade nas jogadas de ataque. Além disso, seus ataques nunca são mortais: mesmo que reduza a vítima a 0 PVs, ela não morrerá, apenas ficará desacordada. Pela mesma razão, os danos sofridos desta forma podem ser recuperados mais rapidamente (1 PV por hora, ao invés de a cada duas horas).

Aura de Pânico

Pré-requisitos: Clericato (Ragnar ou Leenn).

Benefícios: Uma vez por dia o clérigo pode criar uma aura de medo com 3m de raio, obrigando qualquer criatura a fugir se não passar nos testes adequados (o efeito é o mesmo da magia Pânico com Focus igual à sua Habilidade).

Especial: Este Poder também pode ser selecionado por sacerdotes negros, servos de Leen (a contra-parte humana de Ragnar).

Aura de Paz

Pré-requisitos: Clericato (Marah) ou Paladino (Marah).

Benefícios: O clérigo transmite uma poderosa aura de paz e tranquilidade, tornando difícil atacá-lo. Qualquer criatura que deseje atacar, ferir ou molestar o clérigo deve antes ter sucesso em um teste de Resistência -2. Um novo teste deve ser feito para cada ataque ou ato hostil.

Autoconfiança

Pré-requisitos: Paladino Variante (Allihanna, Glórienn, Hyninn, Lena, Marah, Nimb, Valkaria ou Wynna).

Benefícios: o paladino confia mais em si mesmo, não em códigos proteções externa. Ao determinar sua FD ele recebe um bônus de confiança igual a 1/5 do total de pontos do personagem (arredondado para baixo), até um valor igual à sua Habilidade.

Exemplo: um paladino variante com H3, A2 e que seja construído com 10 pontos de personagem terá sua FD calculada como 3 (de H3) + 2 (de A2) +2 (10/5 = 2) +1d.

Exemplo: um paladino variante com H3, A2 e que seja construído com 20 pontos de personagem terá sua FD calculada como 3 (de H3) + 2 (de A2) +3 (20/5 = 4, mas o bônus máximo que ele pode receber é +2) +1d.

Pontos adquiridos com Experiência também entram na contagem.

Beleza de Glórienn

Pré-requisitos: Clericato (Glórienn); proibido para personagens Monstruosos.

Benefícios: Você recebeu parte do encanto da Dama Élfica, capaz até mesmo de enganar e atordoar seus inimigos. Você recebe um bônus de +2 em Iniciativa (cumulativo com Aceleração e/ou Teleporte) e um bônus de +1 em todos os testes que envolvem carisma e empatia (como Lábia e Sedução).

Cajado em Cobra

Pré-requisitos: Clericato (Sszzaas).

Benefícios: O clérigo pode lançar, uma vez por dia, a magia Cajado em Cobra como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia.

Conjurar Arma

Pré-requisitos: Clericato (Keenn).

Benefícios: As armas surgem em suas mãos. Uma vez por dia você pode invocar uma arma branca ou de arremesso qualquer para usar em combate. Em regras, você pode escolher qualquer Tipo de Dano para usar com Força, sem sofrer nenhuma penalidade. Para ataques com PdF você receberá a penalidade da Vantagem Munição Limitada com a arma escolhida. Este Poder NÃO oferece bônus de dano ou ataque.

Especial: Este Poder pode ser selecionado várias vezes. Cada vez que você o adquire poderá usar o Poder mais uma vez por dia.

Comando Corporal

Pré-requisitos: Clericato (Leen).

Benefícios: O clérigo pode, uma vez por dia, lançar a magia Marionete – que permite controlar todos os movimentos da vítima, caso ela falhe em um teste de Resistência. Esta é uma habilidade natural, e não consome Pontos de Magia.

Especial: Este Poder apenas pode ser selecionado por sacerdotes negros, servos de Leen (a contra-parte humana de Ragnar). Clérigos de Ragnar NÃO podem selecionar este Poder.

Comunhão com as Sombras

Pré-requisitos: Clericato (Tenebra).

Benefícios: O clérigo pode ficar invisível por quanto tempo quiser, desde que não entre em combate. Se sofrer qualquer dano ou realizar qualquer ataque, volta a ficar visível.

Companheiro Animal/Monstruoso

Pré-requisitos: Clericato (Allihanna, Megalokk, Oceano).

Benefícios: É diferente para servos de Allihanna, Megalokk e Oceano:

Allihanna: O druida possui um animal selvagem como aliado. Esse animal pode ser um grande felino (leão, tigre, pantera...), símio (gorila, chimpanzé, orangotango...), elefante, rinoceronte, serpente contritória (não venenosa), urso, ou qualquer pequeno mamífero (cão, gato, gambá, wolverine...). Todas estas espécies aparecem no **MANUAL DOS MONSTROS**. São proibidos monstros, animais pré-históricos ou criaturas fantásticas, exceto com autorização especial do Mestre. As estatísticas da criatura são determinadas pelo Mestre.

Megalokk: O druida possui um monstro como aliado. As espécies permitidas são: abelha-gigante (ou abelha-grifo), aranha-gigante, basilisco, carrasco de Lena, cavalo-glacial, centopéia-gigante, cocatriz, fobossuco, mastodonte, mamute, formiga-hiena, gafanhoto-tigre, grifo, escorpião-gigante, ictiossauro, kill'bone, lobo-das-cavernas, monstro da ferrugem, pantera-do-vidro, protodracô, pteranodonte, quelonte, rinoceronte lanoso, brontotério, selako, siba gigante, terizinossauo, urso-folhagem, wyvern ou velociraptor (todas estas espécies aparecem no **MANUAL DOS MONSTROS**). Este monstro será jovem e sempre vai possuir os menores atributos possíveis para sua espécie. A escolha da espécie pode ser feita pelo jogador, mas com autorização do Mestre.

Oceano: O druida possui uma criatura marinha como aliado (podendo ser um animal comum ou um monstro – o Grande Oceano não vê distinção entre eles). As espécies permitidas são: água-viva, arraia, canceronte, cavalo-marinho, crocodilo (qualquer tipo), golfinho, ictiossauro, katrak, meduzóide, moréia, nereida abissal, peixe-couraça, peixe-gancho, quelonte, selako, serpente marinha e siba gigante. Todas estas criaturas aparecem no **MANUAL DOS MONSTROS**. Esta criatura será jovem e sempre vai possuir os menores atributos possíveis para sua espécie. A escolha da espécie pode ser feita pelo jogador, mas com autorização do Mestre.

Especial: Este Poder é permitido somente aos druidas (de Allihanna, Megalokk ou Oceano) e ao xamã do Grande Animal (Allihanna). No caso do xamã do Grande Animal, o companheiro deve ser a criatura que seu deus representa.

Conhecimentos Gerais

Pré-requisitos: Clericato (Tanna-Toh) ou Paladino (Tanna-Toh).

Benefícios: Você recebe gratuitamente a Perícia Ciência.

Controle de Mortos-Vivos

Pré-requisitos: Clericato (Tenebra).

Benefícios: O clérigo recebe um ponto de Focus extra em Trevas (até um máximo de Trevas 5) e a magia Controle de Mortos-Vivos como magia inicial. Seus alvos sofrem sempre um redutor de -1 em seus testes de Resistência contra esta magia.

Coragem Total

Pré-requisitos: Clericato (Lin-Wu, Keenn, Khalm-yr, Tauron ou Valkaria) ou Paladino (Lin-Wu, Khalm-yr ou Valkaria).

Benefícios: Você é totalmente imune ao medo, natural ou mágico. Este poder não afeta fobias naturais (Insano: Fobia), como o medo de altura de centauros e minotauros.

Cura Gentil

Pré-requisitos: Clericato (Lena e Marah) ou Paladino (Lena e Marah).

Benefícios: Sempre que você realiza uma magia de cura, pode somar metade do seu valor de Habilidade (arredondado para cima) aos PVs restaurados. Por exemplo, uma clériga com H3 conjurando uma magia de Cura com Focus poderá restaurar 1d6+2 PVs caso tenha este Poder.

Criação de Mortos-Vivos

Pré-requisitos: Clericato (Tenebra), apenas Mortos-Vivos e Licantropos.

Benefícios: Com este Poder o clérigo da Mãe Noite pode lançar a magia Criação de Mortos-Vivos (com Focus 5) uma vez por dia como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia. Contudo, ele não pode possuir mais de um morto-vivo ativo ao mesmo tempo.

Cura de Lena

Pré-requisitos: Clericato (Lena) ou Paladino (Lena).

Benefícios: Você pode lançar as magias Cura Mágica, Cura Total, Criação de Frutas e Vegetais e Verter Água de Pedra uma vez por dia cada como habilidades naturais, sem consumir Pontos de Magia.

Cura para os Mortos

Pré-requisitos: Clericato (Tenebra), apenas Mortos-Vivos e Licantropos.

Benefícios: Com este poder os clérigos da Mãe Noite recebem um ponto de Focus extra em Trevas (até um máximo de Trevas 5) e a magia Cura para os Mortos como uma magia inicial. Além disso, ele também torna-se capaz de lançar esta magia uma vez ao dia como uma habilidade natural, sem consumir PMs.

Cura não Restrita

Pré-requisitos: Clericato (Keenn).

Benefícios: Um clérigo de Keenn geralmente não pode utilizar magias de cura. Mas você pode conseguir lançar magias de cura normalmente, com resultados normais.

Defesa da Magia

Pré-requisitos: Clericato (Wynna), Focus 2 em pelo menos um Caminho.

Benefícios: Enquanto estiver conjurando uma magia você recebe um bônus de FD+2.

Desafiar o Perigo

Pré-requisitos: Paladino Variante (Allihanna, Gló-rienn, Hyninn, Lena, Marah, Nimb, Valkaria ou Wynna).

Benefícios: quanto mais perigoso o inimigo, maior a confiança em vencê-lo. O paladino recebe +1 de bônus em sua FA e FD sempre que luta em grande desvantagem numérica (contra três ou mais oponentes), ou sempre que combate sozinho um adversário nitidamente mais poderoso que ele.

Devoto

Pré-requisitos: Nenhum.

Benefícios: Mesmo não sendo um servo dos deuses, você tem um pequeno poder divino. Escolha uma magia de Focus 1 que tenha Clericato como exigência. Você pode conjurar esta magia até três vezes por dia sem consumir PMs.

Este não é um Poder Garantido, mas uma Vantagem (de 1 ponto) que pode ser adquirida por qualquer personagem. Ela é especialmente comum em pessoas comuns (de 0 a 1 ponto de personagem).

Especial: Você pode selecionar esta Vantagem mais de uma vez. Cada vez que a selecionar, escolha uma nova magia de Focus 1 que tenha Clericato como exigência (nunca a mesma).

Especial: Com esta Vantagem você passa a ser considerado como tendo Clericato para satisfazer os pré-requisitos de outros Poderes.

Discípulo do Sol

Pré-requisitos: Clericato (Azgher) ou Paladino (Azgher); deve ser capaz de usar a magia Esconjuro de Mortos-Vivos.

Benefícios: Gastando 1 PM a mais na realização da magia Esconjuro de Mortos-Vivos você pode destruir os mortos-vivos que normalmente seriam apenas afastados.

Disfarce Ilusório

Pré-requisitos: Clericato (Hyninn).

Benefícios: Pode usar um poder mágico ilusório para assumir a aparência de um elfo, anão, goblin ou qualquer raça humanóide (mas sem alterar suas características). Dura 2d turnos. Uma vez por dia.

Dom da Bravura

Pré-requisitos: Clericato (Khalmyr) ou Paladino (Khalmyr), FA total 3 ou mais.

Benefícios: Você pode orar a seu deus para invocar bravura em combate. Depois da oração (1 turno) ele recebe um bônus de FA+3 e +1 em testes de Resistência contra medo e loucura. Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o

combate. Este Poder pode ser comprado mais de uma vez para receber novas utilizações diárias.

Dom da Fênix

Pré-requisitos: Clericato (Thyatis) ou Paladino (Thyatis).

Benefícios: Recebendo a bênção da ave fênix que é o símbolo de Thyatis, você tem maior harmonia com o elemento fogo. Ele jamais sofre dano por fogo normal e tem Armadura Extra contra fogo mágico. Por outro lado, sempre sofre os efeitos de Vulnerabilidade a frio/gelo.

Especial: Este Poder funciona da mesma forma que o Poder Imunidade contra o Calor.

Dom da Imortalidade

Pré-requisitos: Paladino (Thyatis).

Benefícios: Você é imortal. Sempre que morrer, não importando por que motivo, vai voltar à vida em algumas semanas (personagens jogadores não recebem Pontos de Experiência em aventuras durante as quais tenham morrido!). Vale lembrar que este Poder não poderá salvá-lo caso seja paralisado, transformado em pedra ou coisa parecida!

A única coisa capaz de matá-lo é sua Morte Verdadeira. Esta Morte Verdadeira é única, e diferente para cada personagem. Pode ser qualquer ato ou evento comum: um gole de vinho élfico, o beijo de uma fada, o soco de um ogre, o toque de um dragão, uma gota de chuva de outono... não importa. Se esse evento ocorrer, ele morrerá instantaneamente e não poderá ser ressuscitado. Apenas o Mestre conhece a Morte Verdadeira de cada personagem.

Especial: O kit paladino de Thyatis já oferece este Poder automaticamente através da Vantagem Única Imortal.

Dom dos Justos

Pré-requisitos: Clericato (Khalmyr) ou Paladino (Khalmyr).

Benefícios: Você recebe um bônus de +1 em sua FA contra criaturas malignas (qualquer criatura que use ou seja criada com magia das Trevas, ou outras a critério do Mestre), e +2 contra mortos-vivos de qualquer tipo. Estes bônus se acumulam (ou seja, FA+3 contra mortos-vivos malignos).

Dom da Profecia

Pré-requisitos: Clericato (Allihanna ou Thyatis) ou kit Ranger (Allihanna).

Benefícios: Em certos momentos, sem qualquer controle por parte do clérigo, ele pode ter súbitas visões do futuro. Também pode ter essas visões (nem sempre claras) concentrando-se com calma.

Dom da Ressurreição

Pré-requisitos: Clericato (Thyatis).

Benefícios: Clérigos de Thyatis recebem uma poderosa dádiva: uma vez por mês eles podem ressuscitar uma pessoa morta. Esta magia é sempre bem-sucedida, não consome Pontos de Magia e funciona em qualquer criatura viva, seja animal, humanóide ou monstro, não importando o estado do corpo ou o tempo decorrido após a morte. A criatura retorna em 1d-2 dias e perde 1 PV de seu total, permanentemente. Este Poder jamais funcionará duas vezes sobre a mesma pessoa.

Especial: Sempre que usa esse Poder o clérigo deve fazer um teste de Habilidade. Se falhar, a pessoa ressuscitada receberá uma missão a cumprir. Caso se neguem a fazê-lo, sentirão os mesmos efeitos da benção/maldição daqueles que tentam deixar a cidade de Triunphus.

Alguns eventos (com intervenção divina, ou o fato de a pessoa já ter sido destruída na outra vida) podem impedir uma ressurreição.

Dom da Verdade

Pré-requisitos: Clericato (Lin-Wu ou Khalmyr) ou Paladino (Lin-Wu, Khalmyr).

Benefícios: O clérigo pode saber, com certeza absoluta, quando alguém está mentindo ou não ao responder uma única pergunta. Este poder fica mais fácil de usar conforme a idade: uma vez por dia para cada dez anos de vida.

Dom da Vontade

Pré-requisitos: Clericato (Khalmyr) ou Paladino (Khalmyr), FA total 6 ou mais.

Benefícios: Através de um ato supremo de força de vontade, você pode ferir com seus ataques normais criaturas que sejam afetadas apenas por magia ou armas mágicas. Fazer isso exige uma oração (1 turno). Ele pode fazer isso uma vez por dia, e o efeito acaba quando termina o combate. Este Poder pode ser adquirido mais de uma vez para oferecer novas utilizações diárias.

Esconjuro de Mortos-Vivos

Pré-requisitos: Clericato (Tenebra), proibido para Mortos-Vivos e Licantropos.

Benefícios: O clérigo recebe um ponto de Focus extra em Trevas (até um máximo de Trevas 5) e a magia Esconjuro de Mortos-Vivos como magia inicial. Seus alvos sempre sofrem um redutor de -1 em seus testes de Resistência contra esta magia.

Espada em Chamas

Pré-requisitos: Clericato (Azgher) ou Paladino (Azgher), FA total 2 ou mais (com F: Corte).

Benefícios: O clérigo pode invocar a ira do Sol, fazendo com que a lâmina de sua cimitarra fique em chamas durante até uma hora, acrescentando +3 à Força de Ataque. A arma também passa a ser consi-

derada mágica e causa dano por calor/fogo. Apenas uma vez por dia.

Espada de Glórienn

Pré-requisitos: Clericato (Glórienn), FA total 3 ou mais (com F: Corte).

Benefícios: Você recebe +2 na FA sempre que utiliza uma espada longa ou sabre (ou seja, quando tem Dano Personalizado como Força: Corte).

Familiar Serpente

Pré-requisitos: Clericato (Sszzaas).

Benefícios: O sszzaazita possui uma cascavel como seu familiar. Os Pontos de Vida do animal são acrescentados aos do próprio clérigo. Para mais detalhes, veja as descrições de Familiares e Serpentes Venenosas no **MANUAL DA MAGIA**.

Flecha de Glórienn

Pré-requisitos: Clericato (Glórienn) ou o kit Ranger, FA total 3 ou mais (com PdF: Perfuração).

Benefícios: Você recebe +2 na FA sempre que utiliza um arco (ou seja, quando tem Dano Personalizado como PdF: Perfuração).

Foice da Morte

Pré-requisitos: Clericato (Leenn), FA total 8 ou mais (com Força).

Benefícios: O sacerdote negro consegue manipular a foice com habilidade extrema. Qualquer foice manipulada por você recebe os benefícios de uma arma vortal: caso obtenha um Acerto Crítico enquanto utiliza uma foice (F: Corte) e o alvo receba qualquer dano, a vítima deverá realizar um teste de Armadura. Se falhar, a vítima será decaptada. Note que certas criaturas (incluindo Construtos e Mortos-Vivos) não podem morrer devido à perda da cabeça (apenas sofrem dano normal).

Especial: Este Poder apenas pode ser selecionado por sacerdotes negros, nunca por clérigos de Ragnar.

Forma de Macaco

Pré-requisitos: Clericato (Hyninn), Focus total 2 ou mais.

Benefícios: O clérigo pode transformar-se em um pequeno macaco, três vezes por dia. Nesta forma, todos os seus ataques causam apenas 1 ponto de dano, não importando sua FA ou habilidades de combate normais.

Forma do Mar

Pré-requisitos: Clericato (Oceano) ou o kit ranger (Oceano), R1 ou mais, Focus total 2 ou mais.

Benefícios: Uma vez por dia para cada ponto de Resistência (até um máximo de cinco vezes por dia) o clérigo pode se transformar em um destes animais:

foca (capaz de nadar duas vezes mais rápido), tartaruga marinha (Armadura +2) ou pelicano (Levitação). Suas Características não mudam. O clérigo não pode atacar ninguém ou sofrer dano enquanto está nestas formas, ou reverte ao estado normal. A transformação dura quanto tempo o clérigo desejar, ou até ser interrompida. Com a autorização do Mestre, é possível escolher outros animais marinhos ou oceânicos para a transformação, mas sempre serão animais comuns (não fantásticos).

Fuga

Pré-requisitos: Clericato (Hyninn), Especialização Lábria.

Benefícios: Você pode fazer um teste de H+2 (resistido pela Habilidade do adversário) e em caso de sucesso você cria uma distração que permite a você e seus aliados fugir da batalha de maneira espetacular.

Você e quaisquer aliados a até 6m de distância são afetados pela magia Teleportação Avançada. A magia leva para o local seguro mais próximo, a critério do Mestre.

Fúria Guerreira

Pré-requisitos: Clericato (Keenn, Khalmir, Ragnar, Leenn, Tauron, Valkaria) ou Paladino (Khalmir, Valkaria), FA total 3 ou mais.

Benefícios: Você pode, uma vez por dia, invocar uma fúria idêntica à Desvantagem Fúria. No entanto, ao contrário do que acontece com a Fúria verdadeira, você pode escolher quando deseja ou não entrar em fúria. Este Poder pode ser comprado mais vezes para que a fúria posas ser invocada mais vezes por dia.

Especial: Este Poder também pode ser selecionado por sacerdotes negros, servos de Leen (a contra-parte humana de Ragnar).

Garras de Fera

Pré-requisitos: Clericato (Allihanna, Megalokk, Oceano).

Benefícios: Uma vez por dia você pode invocar garras ferais com as quais pode realizar dois ataques por turno (ambos feitos com Força: Corte ou Perfuração). Para estes ataques, entretanto, você não recebe o bônus de Habilidade para determinar sua Força de Ataque. O efeito dura até 10 minutos para cada ponto de Habilidade do personagem.

Especial: Este Poder pode ser adquirido várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe uma utilização diária adicional.

Grito de Klai Divino

Pré-requisitos: Clericato (Lin-Wu) ou Paladino (Lin-Wu), FA total 3 ou mais.

Benefícios: Você pode concentrar sua energia espiritual em um único golpe, obtendo o resultado

máximo possível em sua Força de Ataque. É como se tivesse obtido 6 no dado, mas NÃO será um Acerto Crítico. Você ainda deve lançar o dado para verificar se foi um Acerto Crítico ou não. Até três vezes por dia. Você deve anunciar o uso deste Poder antes de fazer sua jogada de ataque.

Por exemplo, se você tem F2 e H2, sua FA será 10, mas você ainda deve lançar 1d: se o resultado for 6 sua FA será 12 (um Acerto Crítico), mas se for qualquer outro resultado, ela será FA 10.

Habilidades Lingüísticas

Pré-requisitos: Clericato (Tanna-Toh ou Valkaria) ou Paladino (Tanna-Toh ou Valkaria).

Benefícios: É diferente para servos de Valkaria e Tanna-Toh.

Valkaria: Você pode compreender e falar qualquer idioma humano, seja de povos civilizados ou bárbaros, até mesmo os mais antigos.

Tanna-Toh: Você pode compreender e falar qualquer idioma de povos civilizados (que possuam linguagem escrita), independente de sua raça.

Habilidades Médicas

Pré-requisitos: Clericato (Allihanna).

Benefícios: Você tem grandes habilidades de cura natural. Você recebe +1 em todos os testes de Medicina e pode restaurar duas vezes mais PVs do que o normal.

Especial: Este Poder esta disponível APENAS aos xamãs de Allihanna, nunca outros servos desta deusa.

Imunidade Contra o Calor

Pré-requisitos: Clericato (Azgher) ou Paladino (Azgher).

Benefícios: O clérigo ganha Imunidade total contra fogo normal, e Armadura Extra contra fogo mágico. Por outro lado, neste estado ele tem Vulnerabilidade contra água, frio ou gelo. Exige dez minutos de preparação e dura uma hora.

Especial: Este Poder funciona da mesma forma que o Poder Dom da Fênix.

Imunidade Contra Ilusões

Pré-requisitos: Clericato (Lin-Wu, Tanna-Toh ou Valkaria) ou Paladino (Lin-Wu, Tanna-Toh ou Valkaria).

Benefícios: Você recebe um bônus de +4 em teste de Resistência contra qualquer magia ou efeito ilusório (não funciona contra disfarces ou metamorfose, apenas ilusões).

Imunidade Contra Luz

Pré-requisitos: Clericato (Azgher) ou Paladino (Azgher).

Benefícios: O clérigo ganha Armadura Extra a Luz e é automaticamente bem sucedido em testes de Resistência contra ataques luminosos e magia baseada em Luz – ele não poderá ser ofuscado, cegado ou enganado por ilusões. Por outro lado, neste estado ele tem Vulnerabilidade a magia ou ataques baseados em Trevas. Exige dez minutos de preparação e dura uma hora.

Imunidade Contra Venenos

Pré-requisitos: Clericato (Tauron ou Sszzaas).

Benefícios: Você recebe um bônus de +4 em teste de Resistência contra qualquer tipo de veneno, natural ou mágico.

Imunidade Total Contra Ilusões

Pré-requisitos: Clericato (Lin-Wu ou Tanna-Toh) ou Paladino (Lin-Wu ou Tanna-Toh), Poder Imunidade Contra Ilusões.

Benefícios: Você é automaticamente bem-sucedido em qualquer teste de Resistência contra qualquer magia de ilusão (não funciona contra disfarces e metamorfose, apenas ilusões).

Imunidade Total Contra Venenos

Pré-requisitos: Clericato (Sszzaas), Poder Imunidade Contra Venenos.

Benefícios: Você é automaticamente bem-sucedido em testes de Resistência contra qualquer tipo de veneno, naturais ou mágicos.

Inimigo de Elfos

Pré-requisitos: Clericato (Ragnar) ou o kit Garra de Tenebra, FA total 1 ou mais, deve ser um elfo ou goblinóide (goblin, hobgoblin ou bugbear).

Benefícios: Você recebe um bônus de H+1 em todos os testes contra elfos, seja em combate ou testes de Perícia.

Especial: Os garras de Tenebra têm esse bônus aumentado para +2 em noites de lua nova.

Inspirar Bravura

Pré-requisitos: Paladino Variante (Allihanna, Azgher, Glórienn, Khalmir, Lena, Lin-Wu, Marah, Oceano, Tanna-Toh, Tauron, Tenebra, Thyatis, Vakaria, Wynna).

Benefícios: com sua coragem e atitude positiva o paladino variante pode inspirar em si ou a seus companheiros. Ele oferece um bônus de +1 em todos os lances de dados a um número de criaturas igual ao seu Focus em Luz, durante 1d+1 turnos. Ele pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual à sua Habilidade.

Invocação de Monstros

Pré-requisitos: Clericato (Megalokk) ou kit Ranger (Megalokk).

Benefícios: Você pode, uma vez ao dia, lançar uma das seguintes magias: Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds ou Tropas de Ragnar (todas com poder equivalente a Focus 3). Esta é uma habilidade natural, que não consome Pontos de Magia.

Especial: Este Poder pode ser comprado mais de uma vez para oferecer novas utilizações diárias.

Magias Extras

Pré-requisitos: Clericato (Wynna).

Benefícios: Além das Magias Iniciais, o clérigo pode começar com três magias extras à sua escolha (com aprovação do Mestre). Não é permitido escolher magias raras ou lendárias.

Magia Máxima

Pré-requisitos: Clericato (Wynna), Focus 2 ou mais em um Caminho qualquer.

Benefícios: O clérigo pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias com efeito e/ou dano máximos, à sua escolha. Essa magia sempre tem efeito total (dano máximo, cura máxima...) e o alvo recebe uma penalidade de -2 em seu teste para resistir.

Especial: Este Poder pode ser adquirido várias vezes para oferecer mais utilizações diárias.

Magia Oculta

Pré-requisitos: Clericato (Nimb ou Wynna).

Benefícios: Situações extremas podem impelir o clérigo a aumentar seu poder mágico. Em situações de combate (apenas) ele pode gastar um turno e fazer um teste de H+1. Se for bem-sucedido receberá um bônus de +2 em Focus ao lançar uma magia instantânea, mas apenas no turno seguinte. Cada vez que você tentar utilizar este Poder novamente no mesmo dia, receberá uma penalidade de -1 no teste de Habilidade (H+1 no primeiro, H no segundo, H-1 no terceiro, e assim por diante).

Esse Focus ampliado só pode ser usado para lançar magias de duração instantânea – nunca magias sustentáveis ou permanentes.

Magia Poderosa

Pré-requisitos: Clericato (Glórienn ou Wynna).

Benefícios: O clérigo recebe um ponto extra de Focus em qualquer Caminho que ainda não possua. Também começa com 2 Pontos de Magia extras.

Maximizar Cura

Pré-requisitos: Clericato (Lena) ou Paladino (Lena), Focus 2 ou mais em Água.

Benefícios: Todas as magias de Cura usadas por estes servos de Lena sempre conseguem acerto automático e efeito máximo; não é preciso jogar os dados.

Memória Racial

Pré-requisitos: Clericato (Allihanna ou Megalokk) ou o kit Ranger (Allihanna ou Megalokk).

Benefícios: Como um guardião dos conhecimentos e cultura de sua tribo, o xamã pode acessar memórias de seus ancestrais e “lembrar” de coisas que na verdade nunca aprendeu. Com um sucesso em um teste de Habilidade, você pode ter uma vaga impressão sobre alguma coisa (“Esta caverna é maligna...”; “Este animal é venenoso...”).

Você também recebe +2 de bônus em testes da perícia Sobrevivência e FD+1 quando estiver agindo em seu ambiente natural.

Mente Arcana

Pré-requisitos: Clericato (Wynna).

Benefícios: Você recebe um bônus de H+1 em todos os testes de Ciências e Idiomas para lidar com magia.

Especial: Este Poder é igual ao Talento Nativo Mago Nato para personagens nativos do reino de Wynlla. Caso um personagem tenha ambos, os efeitos são cumulativos.

Mestre de Cerimônia

Pré-requisitos: Clericato (Keenn, Megalokk, Ragnar, Szzaas, Tenebra), alguma Insanidade e/ou magia de Trevas.

Benefícios: Apenas vilões podem ter este Poder Garantido. Ele recebe um bônus de H+2 nos testes para realização de sacrifícios em nome de sua divindade maligna. Mais informações em Sacrifícios, no capítulo “Raças e Kits de Personagem”.

Monstro Aprimorado

Pré-requisitos: Clericato (Megalokk), apenas monstros (criaturas não permitidas para personagens jogadores).

Benefícios: Quando se torna um xamã de Megalokk, um monstro sofre uma espantosa transformação: ele fica maior, mais forte e mais inteligente. Este sacerdote sempre terá as Características, Focus e Pontos de Vida e de Magia máximos permitidos para sua espécie.

Pacto com a Serpente

Pré-requisitos: Clericato (Tauron/Serpente), Focus total 3 ou mais.

Benefícios: O clérigo da Serpente pode, uma vez por dia, lançar a magia Pacto com a Serpente como uma habilidade natural, sem consumir PMs. Esta arriscada magia de invocação permite invocar 1d-2 dragoas-caçadoras de Galrasia para lutar pelo clérigo. As dragoas invocadas terão F2, H3, R2, A0, PdF0, Arena (florestas) e Energia Extra 1. Elas surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Extremamente selva-

gens, elas não sentem medo e lutam até a morte – mas também não obedecem ordens e atacam quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do clérigo. Se não houver outras criaturas por perto, elas chegam a atacar o próprio clérigo.

Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, as dragoas retornam a Galrasia. Contudo, se existir uma ou mais mulheres entre os inimigos derrotados, as dragoas tentarão levá-la(s) consigo como oferenda à Serpente.

Especial: Este Poder APENAS pode ser selecionado por clérigos da Divina Serpente, jamais por clérigos de Tauron.

Especial: Este Poder pode ser selecionado várias vezes. Cada vez que o faz, você recebe uma utilização diária extra da habilidade.

Palavras de Bondade

Pré-requisitos: Clericato (Marah) ou Paladino (Marah).

Benefícios: Suas palavras podem acalmar emoções. Você pode conjurar a magia O Canto da Sereia até três vezes por dia sem consumir PMs. A magia funciona como se tivesse Focus igual ao seu valor de Habilidade (ou Focus 1, o que for maior).

Palavras de Bondade Aprimorada

Pré-requisitos: Clericato (Marah) ou Paladino (Marah), poder Palavras de Bondade.

Benefícios: Como no Poder Palavras de Bondade, mas agora sua magia pode afetar até mesmo criaturas que geralmente não são afetadas por emoções – como construtos e mortos-vivos.

Poder Oculto

Pré-requisitos: Clericato (Nimb).

Benefícios: O clérigo de Nimb pode extrair poder de sua loucura. Sempre que entra em combate ele recebe um bônus temporário de +2 em Força, Habilidade ou Resistência, à sua escolha. Invocar este Poder leva um turno, e nunca pode ser feito antes de um combate (apenas durante). Os bônus desaparecem após o combate.

Especial: Este Poder pode ser adquirido várias vezes, para que você tenha mais utilizações diárias.

Poder Oculto Aprimorado

Pré-requisitos: Clericato (Nimb), Poder Oculto.

Benefícios: Os bônus oferecidos pela habilidade Poder Oculto aumentam para +4 (ao invés de +2).

Potencializar Cura

Pré-requisitos: Clericato (Lena) ou Paladino (Lena).

Benefícios: Estes servos de Lena podem, com uma magia Cura, curar 50% de Pontos de Vida a mais do que o normal. Por exemplo, se você deveria curar 5 PVs, então sua magia irá curar 7 PVs. Arredonde as frações para baixo.

Rugido do Guerreiro

Pré-requisitos: Kit Guerreiro da Serpente (Divina Serpente/Tauron).

Benefícios: Servos da Divina Serpente podem rugir como um leão, uma vez por dia; esse rugido pode ser ouvido a até dez quilômetros, e faz qualquer animal menos perigoso que um leão fugir ou se esconder. Não afeta mortos-vivos, construtos ou monstros MAIS perigosos que um leão. Também não afeta criaturas imune a medo mágico.

Sangue de Ferro

Pré-requisitos: Clericato (Keenn, Tauron), Focus total 3 ou mais.

Benefícios: Uma vez por dia você consegue transformar seu sangue em ferro, tornando-se mais forte e resistente. Você recebe F+2 e A+2. Dura um minuto por ponto de Habilidade do personagem.

Especial: Este Poder pode ser adquirido mais de uma vez. A cada vez que ele é selecionado você recebe uma utilização diária extra da habilidade.

Talento Artístico

Pré-requisitos: Clericato (Marah ou Tanna-Toh) ou Paladino (Marah ou Tanna-Toh).

Benefícios: Você recebe gratuitamente a Perícia Artes.

Especial: Note que o kit clérigo de Marah já oferece a Perícia Artes.

Talento Ladino

Pré-requisitos: Clericato (Hyninn).

Benefícios: Você recebe gratuitamente a Perícia Crime.

Especial: Note que o kit clérigo de Hyninn já oferece a Perícia Crime.

Transformação em Animal/Monstro

Pré-requisitos: Clericato (Allihanna ou Megalokk).

Benefícios: É diferente para servos de Allihanna, Megalokk ou Oceano:

Allihanna: O druida pode, uma vez por dia, se transformar em um único animal selvagem, que deve ser escolhido logo que ele adquire este Poder. São permitidos os mesmos animais que poderiam servir como companheiros (veja o Poder Companheiro Animal). A transformação pode ser mantida por quanto tempo o druida desejar, mas ele reverte à forma normal caso seja reduzido a 0 PVs. Na forma de animal ele não pode falar (exceto com outros animais) e nem

usar magias, armas ou itens. Este Poder pode ser comprado mais de uma vez para oferecer novas utilizações diárias desta habilidade.

Megalokk: O druida pode, uma vez por dia, se transformar em um único tipo de monstro, que deve ser escolhido logo que ele adquire este Poder. São permitidos os mesmos monstros que poderiam servir como companheiros (veja o Poder Companheiro Monstruoso). A transformação pode ser mantida por quanto tempo o druida desejar, mas ele reverte à forma normal caso seja reduzido a 0 PVs. Na forma de animal ele não pode falar (exceto com outros monstros) e nem usar magias, armas ou itens. Este Poder pode ser comprado mais de uma vez para oferecer novas utilizações diárias desta habilidade.

Especial: Este Poder é permitido somente aos druidas (de Allihanna ou Megalokk), e não aos xamãs.

Toque da Rufina

Pré-requisitos: Clericato (Keenn, Nimb, Ragnar, Sszzas, Tenebra).

Benefícios: Uma vez por dia você pode tocar um inimigo para provocar 1d6 pontos de dano. Para tocar um adversário você precisa realizar um teste de ataque normal (sua FA contra a FD dele). Se acertar você provoca dano normal e mais 1d6 pontos. Se o ataque reduzir os PVs do oponente a zero, seu corpo será completamente desintegrado, restando somente pó.

Especial: Este Poder pode ser selecionado mais de uma vez para oferecer novas utilizações diárias.

Transmissão da Loucura

Pré-requisitos: Clericato (Nimb).

Benefícios: O clérigo pode, uma vez por dia, lançar a magia Loucura de Atavus como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia. A vítima, se falhar em seu teste de Resistência, recebe o mesmo tipo de insanidade possuído pelo clérigo. A magia funciona com Focus igual à Habilidade do personagem ou Focus 3, o que for maior.

Tridente do Oceano

Pré-requisitos: Clericato (Oceano) ou o kit ranger (Oceano), FA total 4 ou mais.

Benefícios: O clérigo recebe um bônus de FA+2 sempre que utiliza um tridente (ou seja, quando tem Dano Personalizado como Força: Perfuração).

Tropas de Ragnar

Pré-requisitos: Clericato (Ragnar), Focus total 3 ou mais.

Benefícios: O clérigo pode, uma vez por dia, lançar a magia Tropas de Ragnar com Focus 5. Esta magia é capaz de invocar 1d-1 bugbears que surgem instantaneamente, não sentem medo, lutam até a

morte, não podem ser controlados e atacam quaisquer criaturas à vista, exceto o próprio clérigo. Esta é uma habilidade natural, e não consome Pontos de Magia.

Ventriloquismo

Pré-requisitos: Clericato (Hyninn).

Benefícios: Pode usar um poder mágico de ventriloquismo, com alcance de até 10m. Sem limite de uso.

Vingador de Glórienn

Pré-requisitos: Clericato (Glórienn).

Benefícios: O clérigo recebe H+1 contra goblins, hobgoblins e bugbears (seja em combate ou fora dele, como em um teste de Perícia).

Visão no Escuro

Pré-requisitos: Clericato (Tenebra).

Benefícios: O clérigo torna-se capaz de enxergar no escuro a até 18m. Se sua espécie já tinha essa habilidade, ela tem seu alcance básico dobrado (ou aumentado para 18m, o que for maior).

Voz de Allihanna

Pré-requisitos: Clericato (Allihanna) ou o kit Ranger (Allihanna).

Benefícios: Você pode falar com animais livremente. A compreensão depende da inteligência do próprio animal. Este Poder também pode funcionar com alguns monstros “naturais”, como dinossauros, grifos e lagartos-gigantes; mas não com mortos-vivos, golens, demônios e outros de natureza sobrenatural ou artificial.

Além disso, você nunca se perde em florestas (ou sua outra área de atuação), sempre sabendo instintivamente onde fica o norte.

Especial: Para os xamãs do Grande Animal este Poder funciona APENAS com o animal que seu deus representa.

Voz do Mar

Pré-requisitos: Clericato (Oceano) ou o kit Ranger (Oceano).

Benefícios: Você pode falar livremente com qualquer criatura marinha, animal ou monstro, dentro ou fora d'água. A compreensão depende da inteligência do próprio animal.

Além disso, você nunca se perde em lugares aquáticos, sempre sabendo instintivamente onde fica o norte.

Voz de Megalokk

Pré-requisitos: Clericato (Megalokk) ou o kit Ranger (Megalokk).

Benefícios: Clérigos dos monstros podem falar o idioma de qualquer monstro inteligente livremente. Eles também podem tentar falar com monstros não inteligentes, mas nem sempre a compreensão será completa – depende da inteligência do próprio. Este Poder também pode funcionar com animais normais, mas nem sempre.

Além disso, você nunca se perde em lugares selvagens, sempre sabendo instintivamente onde fica o norte.

OUTROS KITS DE PERSONAGEM

Os kits descritos a seguir NÃO SÃO de servos dos deuses, por isso não recebem Poderes Garantidos gratuitamente. Alguns, entretanto, poderão selecionar certos Poderes, conforme a descrição de cada um.

Adepta de Wynna

Custo: 1 ponto.

Restrições: apenas mulheres humanas, elfas ou meio-elfas.

Vantagens: recebe Clericato gratuitamente. Pode comprar Idiomas por 1 ponto.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx4.

Algumas magas acreditam que pelo fato de Wynna ser uma deusa feminina apenas as mulheres tem realmente o direito de usar a magia. Curiosamente, Wynna abençoa estas jovens com poderes divinos.

As adeptas de Wynna pertencem a uma “facção feminina” de magas de Arton. Pertencem a uma ordem comandada por uma mulher misteriosa chamada de Madame Lua. Seu rosto nunca foi visto, está sempre coberto por uma máscara. O cabelo rosado sugere que seja uma elfa ou meio-elfa, mas pode ser apenas efeito de magia. Há suspeitas de que ela seja esposa de um poderoso nobre do reino de Wynla, onde a ordem esta sediada.

Adeptas são pouco tolerantes com homens, especialmente magos (que, para eles, estão usurpando o poder de Wynna). Acredita-se que hajam grupos mais radicais que caçam e matam homens magos através do Reinado. Madame Lua nega as acusações, mas é bem provável que ela própria seja a mandante dos crimes.

Existem, entretanto, adeptas honradas que ocasionalmente unem-se a grupos de aventureiros. São difíceis de lidar, entretanto, pois nunca aceitam ordens de homens e sempre tentam assumir a liderança do grupo.

Adeptas de Wynna NÃO SÃO consideradas clérigas verdadeiras. Elas NÃO recebem Poderes Garan-

tidos gratuitamente. Entretanto, se seguirem as Obrigações e Restrições dos clérigos de Wynnna, poderão comprar Poderes Garantidos ao custo de 1 ponto cada Poder (mas ainda devem satisfazer seus pré-requisitos).

AntiPaladino

Custo: não pode ser comprado. Apenas NPCs podem ter este kit.

Restrições: Paladino (mas ele pode possuir Foco em qualquer Caminho, exceto Luz).

Vantagens: recebe Manipulação, Imortal e Resistência à Magia gratuitamente.

Desvantagens: possui Devoção (-1 em todas as Características sempre que não está caçando o paladino-alvo).

Pontos de Vida: Rx7.

Pontos de Magia: Rx7.

Quando um guerreiro dos deuses começa a se destacar no mundo por seus feitos heróicos em nome da bondade e justiça, isso pode chamar a atenção de alguns deuses malignos ou demônios. Para deter ou corromper estes heróis eles criam um antipaladino.

O antipaladino é um demônio criado com o único objetivo de destruir ou corromper um grande Paladino. Ele nunca pode morrer – caso seja destruído, será recriado em algumas semanas pelo mesmo poder maligno que o comanda. Quando consegue finalmente realizar sua missão, seu corpo é consumido em chamas e ele desaparece.

O antipaladino é uma cópia maligna do Paladino que persegue – mas com poderes superiores. Ele sempre terá todos os poderes especiais do Paladino-alvo, mas que funcionam de forma invertida: causam dano ao invés de curar (usando Cura Sagrada, por exemplo, ele causa o dano que deveria curar), oferecem bônus contra seres do bem, ao invés de seres do mal, e assim por diante.

Tipicamente um antipaladino tem as seguintes estatísticas: F3-5, H do Paladino-alvo +1, R do Paladino-alvo +1, A do Paladino-alvo +1, PdF3-5. Ele também possui Manipulação, Imortal, Resistência à Magia, Devoção (caçar o Paladino-alvo), e todas as Vantagens possuídas pelo Paladino-alvo – mas sempre terão um efeito profano ou corrompido. Por exemplo, se o paladino tem uma Arma Especial (Sagrada) o antipaladino terá uma Arma Especial (Profana). Eles também podem ter Foco em qualquer Caminho (exceto Luz). Tipicamente terão Foco igual ao Paladino-alvo +1 em Água e Ar, Foco em Trevas igual ao Foco em Luz do Paladino-alvo +1, e Foco 0-3 nos demais Caminhos (exceto Luz). Antipaladinos não precisam seguir os Códigos de Honra dos Heróis e Honestidade.

As únicas habilidades que o antipaladino NÃO consegue reproduzir de forma corrompida são os possíveis Poderes Garantidos do Paladino-alvo.

Além dos antipaladinos existem também os algozes, que seguem regras similares, mas não são criados especificamente para destruir um paladino – são apenas mortais que se associaram a diabos, demônios e outras entidades profanas. As únicas diferenças são que um algoz não possui Devoção nem Imortal, mas possui Má Fama. Além disso, o algoz pode ter qualquer valor de Característica, Vantagem e Desvantagem que desejar.

Bardo

Muitos bardos artonianos tornam-se servos de Tanna-Toh. Para isso, entretanto, eles devem adquirir a Vantagem Clericato ou Paladino (pelo custo normal em pontos) e devem seguir as Obrigações e Restrições dos clérigos ou paladinos de Tanna-Toh (de acordo com a Vantagem que escolheu). Estes bardos NÃO recebem Poderes gratuitamente durante a criação do personagem, mas podem comprá-los por 1 ponto cada Poder, contanto que satisfaçam todos os pré-requisitos.

O kit Bardo é descrito em detalhes no **MANUAL DO AVENTUREIRO**.

Cavaleiro Libertador

Custo: 1 ponto.

Restrições: Nenhuma.

Vantagens: Recebe Cavalgar (uma Especialização de Esportes); veja o texto.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx4.

Após a libertação da deusa Valkaria seus servos tentam compensar o tempo perdido, levando sua palavra e espírito aventureiro à todas as nações do Reinado e além.

A Ordem dos Libertadores surgiu logo após a libertação da deusa, composta por numerosos clérigos, paladinos e outros devotos que, inspirados pelos feitos heróicos dos Libertadores (aqueles que salvaram Valkaria de sua prisão) passaram a enfrentar o perigo e disseminar o nome de sua deusa. Para eles nenhuma façanha é difícil demais, e nenhum vilão é forte demais. Quanto mais arriscada uma missão, maior a determinação em cumpri-la!

O cavaleiro Libertador costuma agir em grupos de aventureiros bastante heterogêneos, quase nunca agem com outros membros da Ordem. A maioria deles são também clérigos e paladinos de Valkaria. Embora membros de qualquer raça possam adotar

este kit, os humanos são indiscutivelmente os mais numerosos.

Pode-se servir à Ordem dos Libertadores mesmo sem pertencer a este kit. Na verdade, ainda há poucos personagens que sejam realmente cavaleiros libertadores, uma vez que o surgimento da Ordem ainda é algo relativamente recente.

O cavaleiro Libertador pode adquirir qualquer um dos Poderes Garantidos de Valkaria por 1 ponto cada, como se tivessem a Vantagem Clericato. São eles: Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas e Imunidade Contra Ilusões. Todos estes poderes são explicados anteriormente.

Quanto mais perigoso o inimigo, maior a confiança em vencê-lo. O cavaleiro Libertador recebe um bônus de +1 em sua FA e FD sempre que luta em grande desvantagem numérica (contra três ou mais oponentes), ou sempre que combate sozinho um adversário nitidamente mais poderoso que ele.

Cavaleiro de Khalmyr

Custo: 0 pontos.

Restrições: Clericato (Khalmyr), Paladino (Khalmyr) ou Código de Honra (Heróis e Honestidade).

Vantagens: Recebe Aliado (cavalo de guerra: F2, H1, R2, A1, PdF0, Aceleração) e Cavalgar (uma Especialização de Esportes) gratuitamente; veja o texto.

Desvantagens: veja o texto.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx5.

A Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr, irmã da Ordem dos Cavaleiros da Luz, é até hoje liderada pelo sumo-sacerdote do deus da justiça, Thallen Kholdenn Devendeer. Sediados nas proximidades da pequenina vila de Willen, próximo às montanhas Lannestull, a ordem é composta por muitos servos de Khalmyr, de clérigos e paladinos a guerreiros.

O cavaleiro de Khalmyr é um defensor da justiça, do bem e da ordem, tão ferrenho quanto um paladino – mesmo que nem sempre tenha poderes divinos. Ele confia em sua persistência, sua força de vontade e na certeza de seus atos. A força dessa fé no que é certo e justo torna o cavaleiro de Khalmyr capaz de feitos fantásticos.

Os ataques do cavaleiro de Khalmyr realizados com Força são considerados mágicos contra qualquer criatura que não tenha nenhum tipo de Código de Honra. Além disso, todo cavaleiro de Khalmyr que tenha algum ponto de Focus pode utilizar magias que tenham Paladino como exigência mesmo que não tenham esta Vantagem Única.

Por fim, um cavaleiro de Khalmyr pode adquirir qualquer um dos Poderes Garantidos de Khalmyr ao

custo de 1 ponto cada, mas ainda deve satisfazer os pré-requisitos de cada Poder.

Obrigações e Restrições: Um cavaleiro de Khalmyr jamais pode desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido de socorro. Eles também são proibidos de possuir e utilizar itens mágicos de natureza arcana (produzidos com magias que não tenham Clericato nem Paladino como exigência), mas podem ter itens feitos com magias divinas (que tenham Clericato e/ou Paladino como exigência).

Cavaleiro da Luz

Custo: 0 pontos.

Restrições: Clericato (Khalmyr), Paladino (Khalmyr) ou Código de Honra (Heróis e Honestidade).

Vantagens: Recebe Cavalgar (uma Especialização de Esportes) e Boa Fama gratuitamente; veja o texto.

Desvantagens: veja o texto.

Pontos de Vida: Rx5.

Pontos de Magia: Rx5.

A Ordem dos Cavaleiros da Luz esta sediada na cidade de Norm, em Bielefeld, e é formada por clérigos, guerreiros, paladinos e outros personagens que se devotam aos preceitos de Khalmyr. Embora eventos recentes estejam deturpando os objetivos da Ordem, os cavaleiros ainda são respeitados e idolatrados por muitos.

O cavaleiro da luz, assim como os paladinos, são defensores da Ordem do Bem e da Justiça. Seu treinamento é concentrado no combate ao mal e na defesa dos inocentes, tanto que suas habilidades parecem sobrenaturais para alguns.

Os ataques desferidos por um cavaleiro da luz e realizados com armas corporais (ataques com Força, mas não PdF) sempre são considerados mágicos caso o alvo não seja uma criatura honrada (caso não tenha nenhum tipo de Código de Honra).

Além disso, um cavaleiro da luz ainda pode escolher um dos seguintes poderes adicionais:

Ataque Subjugante: Uma vez ao dia o cavaleiro pode realizar um ataque como se tivesse a Vantagem Paralisia (mas não consome PMs).

Brado Encorajador: Uma vez por dia o cavaleiro pode gritar e inspirar coragem em seus aliados e em si mesmo. O cavaleiro e todos os aliados que sejam capazes de ouvi-lo recebem +1 nos testes para determinar a Força de Ataque (com Força ou PdF) e em testes de Resistência durante um número de turnos igual à Habilidade do próprio cavaleiro.

Força da Honra: O cavaleiro consegue invocar a força de Khalmyr em seus punhos e recebe um bônus de F+2 durante um número de turnos igual à sua

própria Habilidade. Pode ser usado somente uma vez ao dia.

O cavaleiro ainda pode comprar os demais poderes ao custo de 1 ponto cada.

Obrigações e Restrições: Um cavaleiro da luz jamais pode desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido de socorro. Eles também são proibidos de possuir ou utilizar itens mágicos de natureza arcana (ou seja, feitos com magias arcanas – considere magia arcana qualquer uma que não tenha Clericato ou Paladino como pré-requisito). Entretanto eles podem carregar itens feitos com magia divina (que tenha Clericato e/ou Paladino como exigência).

Cultista do Mal

Custo: 2 pontos (1 para elfos negros, mortos-vivos e personagens com Focus em Trevas ou Magia Negra).

Restrições: proibido para personagens com Código de Honra (1ª Lei de Asimov, dos Cavaleiros, dos Heróis e da Honestidade) e personagens com Focus em Luz ou Magia Branca.

Vantagens: recebe Manipulação gratuitamente; veja o texto.

Desvantagens: recebe Maldição: mácula profana, sempre é afetado por magias e poderes que atingem seres malignos e usuários de Magia das Trevas ou Magia Negra (como uma Arma Especial Sagrada).

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx4.

Um cultista reverencia deuses malignos, ou mesmo demônios, fazendo oferendas e sacrifícios para receber recompensas. Agem em segredo, pois suas ações quase sempre envolvem dor, sofrimento ou morte de inocentes.

A maioria dos cultistas vive uma vida dupla, como aventureiros, nobres, comerciantes ou plebeus normais durante o dia, mas à noite vestem mantos negros e entoam cânticos profanos.

Cultistas podem agir sozinhos, em pequenos altares escondidos em casa ou lugares secretos, ou podem se reunir em cultos e seitas organizadas hierarquicamente, onde o reverendo-mor comanda a cerimônia. Neste caso suas ações são realizadas longe de olhos curiosos, em clareiras na floresta, cavernas, masmorras ou templos antigos.

Cultistas não são necessariamente servos dos deuses. Eles não precisam seguir Obrigações e Restrições. Entretanto, é comum que eles sejam também clérigos, ou sirvam a deuses malignos de alguma forma.

Cultistas possuem uma série de habilidades. Eles podem usar as magias Transformação em Outro, O Canto da Sereia e Fascinação, mesmo sem atender

suas Exigências, pelo custo normal em Pontos de Magia. Estes personagens também são imunes a Telepatia e qualquer magia que tenha esta Vantagem como Exigência, como se estivesse sempre sob efeito da magia Armadura Mental.

Todos os cultistas recebem um bônus de H+2 em testes de Manipulação para sacrifícios. Entre as criaturas malignas os cultistas gozam de Boa Fama, pois estas sentem sua aura maligna – muito embora entre qualquer outro povo eles tenham Má Fama (quando descobertos).

Uma vez ao dia um cultista pode invocar o nome de seu patrono maligno (devendo fazê-lo em voz alta) para conseguir um sucesso automático, um Acerto Crítico, uma recuperação espantosa, ou tornar possível o impossível, como se estivesse gastando 1 Pontod e Experiência. No entanto, esse PE não pode ser guardado ou usado de nenhuma outra forma.

Guerreiro do Deserto

Embora não sejam realmente servos de Azgher, estes guerreiros são protegidos pelo Deus-Sol e por isso recebem gratuitamente o Poder Amigo de Azgher. Entretanto ele NÃO PODE comprar outros Poderes, a menos que adquira as Vantagens Clericato e/ou Paladino e satisfaça os pré-requisitos de cada Poder. Ele NÃO recebe um novo Poder gratuitamente quando adquire Clericato e/ou Paladino.

O kit Guerreiro do Deserto é descrito em detalhes no **MANUAL DO AVENTUREIRO**.

Guerreiro da Serpente

Este personagem não é um clérigo verdadeiro, mas recebe poderes da Divina Serpente (na verdade trata-se de uma outra face do Deus Tauron). Estes personagens recebem gratuitamente o Poder Coragem Total e podem ainda comprar os seguintes Poderes ao custo de 1 ponto cada: Fúria Guerreira, Imunidade contra Venenos, Imunidade Total contra Venenos e Rugido do Guerreiro, mesmo sem ter Clericato e mesmo que não siga as Obrigações e Restrições de Tauron (ou da Divina Serpente). O personagem NÃO pode adquirir outros Poderes, a menos que adquira Clericato e passa a seguir as Obrigações e Restrições dos clérigos da Serpente. Ele não recebe mais um Poder gratuitamente quando adquirir Clericato.

O kit Guerreiro da Serpente é descrito em detalhes no **MANUAL DO AVENTUREIRO**.

Herdeiro Planar

Custo: 2 pontos.

Restrições: Apenas aggelus e sulfures (veja adiante); veja o texto.

Vantagens: Recebe um tipo de Invulnerabilidade (veja o texto); recebe +1 em duas Características (veja o texto).

Desvantagens: Nenhuma.

Pontos de Vida: Rx4.

Pontos de Magia: Rx4.

Os *aggelus* e sulfures são descendentes de celestiais e demônios, respectivamente, mas com corpo e traços mortais. Alguns indivíduos destas raças rejeitam e se afastam de sua natureza extra-planar, enquanto outros tentam se aproximar ainda mais dela. O herdeiro planar procura despertar esses seus poderes celestiais ou abissais.

Apenas *aggelus* e sulfures podem ser herdeiros planares. Os poderes oferecidos pelo kit vão depender da natureza do personagem.

Entre os *aggelus*, somente aqueles que tenham Código de Honra (Honestidade ou Heróis) ou que tenham a Vantagem Única Paladino podem ser herdeiros planares. Como benefício ele recebe Invulnerabilidade (químico, frio, eletricidade ou luz, escolha um deles). Ele também recebe um bônus de +1 em Habilidade e Resistência (até um máximo de H5 e R5).

Entre os sulfures, somente aqueles que não tenham Código de Honra (Honestidade ou Heróis) e que sejam realmente malignos podem ser herdeiros planares. Como benefício ele recebe Invulnerabilidade (fogo, frio, eletricidade ou trevas, escolha um deles). Ele também recebe um bônus de +1 em Força e Habilidade (até um máximo de F5 e H5).

Impostor

Todos os impostores recebem uma pequena graça de Hyninn. Eles têm o Poder Garantido Disfarce Ilusório gratuitamente. Entretanto estes personagens NÃO SÃO servos dos deuses, e por isso NÃO podem adquirir outros Poderes Garantidos. Um impostor que adquira a Vantagem Clericato e siga as Obrigações e Restrições de Hyninn poderá comprar seus Poderes Garantidos ao custo de 1 ponto cada (contanto que satisfaça seus pré-requisitos), mas NÃO recebe nenhum Poder gratuitamente.

O kit Impostor é descrito em detalhes no **MANUAL DO AVENTUREIRO**.

Noiva-Sacrifício

Custo: não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit).

Restrições: em geral, apenas mulheres.

Vantagens: recebe Patrono (seu protetor) e Boa Fama (em sua própria comunidade) gratuitamente.

Pode comprar Clericato (caso seu protetor seja um deus menor) ou Artes por 1 ponto cada.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx1.

Pontos de Magia: Rx1.

Em lugares distantes e remotos de Arton (como Lamnor, a Grande Savana e as Montanhas Sanguinárias) é comum que vilas, aldeias ou comunidades estejam sob o controle de monstros ou vilões poderosos – seus habitantes, incapazes de confrontar o vilão, pagam tributo ao dominador. O tipo de tributo vai depender da sua natureza e ambição: dragões apreciam tesouros, vampiros exigem suprimento de sangue, clérigos malignos ordenam sacrifícios periódicos, magos exigem cobaias ou ingredientes para seus experimentos, etc.

Algumas vezes, entretanto, o dominador também atua como protetor: dragões e gigantes, por exemplo, não admitem a presença de outros monstros em seu território. Um mago ou vampiro não gostaria que um bando de orcs acabasse com seu suprimento de cobaias ou vítimas. E um clérigo não gostaria de perder vários devotos a seu deus por um ataque de mortos-vivos. Assim, muitas vezes estes dominadores acabam sendo aceitos pelas comunidades, podendo até se tornar divindades menores locais!

A noiva-sacrifício é a representação viva do acordo entre o povo e seu protetor. Escolhida na infância, ela é criada com todo o luxo e regalias que seu povo pode oferecer – porque, quando atingir certa idade, será sacrificada o protetor.

Por levar uma vida de princesa a noiva-sacrifício raramente recebe qualquer educação ou treino. Sua única obrigação na vida é ser feliz, mesmo que seja uma vida curta. Em outros casos, ela atua como serva, assistente, clériga ou companheira do protetor, recebendo treinamento para desempenhar tais funções. Embora pareça difícil acreditar, a maioria destas noivas-sacrifício se sente imensamente honrada em tal posição (chegando até mesmo a atrair a inveja das amigas!), e alegremente aceita seu destino quando chega o momento.

Em alguns casos, qualquer ato hostil contra a noiva-sacrifício vai imediatamente atrair a ira do protetor – às vezes sobre o povo, às vezes sobre o próprio agressor. Obviamente, este kit não pode ser adotado por personagens jogadores.

Pacificador

Embora sejam treinados pela Ordem de Marah, estes personagens NÃO SÃO considerados servos desta divindade. A única forma deles terem acesso aos Poderes de Marah é obedecendo seus pré-requisitos (deve ter Clericato e/ou Paladino e deve obedecer suas Obrigações e Restrições). Mesmo assim ele NÃO recebe Poderes gratuitamente.

O kit Pacificador é descrito em detalhes no **MANUAL DO AVENTUREIRO**.

Samaritano

Custo: 1 ponto.

Restrições: Nenhuma.

Vantagens: Recebe a Perícia Medicina gratuitamente; recebe Focus 1 em Água (ou a Vantagem Magia Branca) gratuitamente.

Desvantagens: Não pode usar armas de Corte e Perfuração.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx4.

O samaritano é um servo das divindades do bem. Ele usa suas magias não para lutar contra o mal, mas apenas para curar as dores do mundo. Eles geralmente atuam como enfermeiros para deuses como Lena e Marah, além de outras divindades maiores e menores que cultuam o bem – como Azgher, Khalm-yr, Thyatis e Valkaria. Allihanna e Glórienn também empregam samaritanos para aliviar o sofrimento de seus povos.

Como aventureiros, os samaritanos atuam curando os ferimentos dos membros mais combativos do grupo (embora alguns possam repudiar totalmente a violência). Samaritanos que sigam as Obrigações e Restrições de alguma divindade bondosa (Allihanna, Azgher, Glórienn, Khalm-yr, Lena, Marah, Thyatis ou Valkaria) podem comprar seus Poderes Garantidos, contanto que consigam satisfazer seus pré-requisitos (mas eles NÃO recebem Poderes gratuitamente). Eles também podem servir deuses neutros que aceitam servos bondosos, como Hyninn, Lin-Wu, Nimb, Oceano, Tanna-Toh e Tauron. A maioria dos samaritanos, entretanto, decide louvar aos deuses bondosos de uma forma geral, como fazem os clérigos do Panteão.

Samaritanos NÃO podem usar armas de corte e perfuração (ou seja, não podem ter sua Força baseada em Corte nem Perfuração). Ele pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:

Aura de Vida: Qualquer aliado que esteja a até três metros de distância recebe um bônus de +1 para realizar seus Testes de Morte. Isso significa que seu Teste de Morte é feito com 1d-1 (sendo 1 o resultado mínimo). Com isso sua chance de morrer fica bem menor.

Cura Gentil: Funciona como o Poder Garantido de mesmo nome, mas o samaritano não precisa satisfazer os pré-requisitos.

Cura Instantânea: Uma vez por dia o samaritano pode conjurar uma magia de cura qualquer (que seja capaz de lançar) como uma ação livre. Isso significa que ele pode conjurar a magia e depois agir nova-

mente na mesma rodada, como se ainda não tivesse agido.

Magias Iniciais: As Magias Iniciais do samaritano são diferentes das tradicionais. Elas são: Abençoar Água, Cura Mágica, Cura de Maldição, Cura Total, Detecção de Magia, Luz, Proteção Mágica e Santuário. O samaritano pode aprender e utilizar magias que tenham Clericato como exigência, mesmo que não tenha esta Vantagem. Entretanto eles ainda devem satisfazer todos os demais pré-requisitos da magia. Todas estas magias são explicadas no **MANUAL DA MAGIA**. Um samaritano aprende novas magias da mesma forma que um clérigo.

Taumaturgo

Custo: 1 ponto.

Restrições: Clericato.

Vantagens: veja o texto.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida: Rx3.

Pontos de Magia: Rx3.

O taumaturgo invoca o poder divino para trazer à sua presença aliados advindos de outros Planos de existência através da magia Invocação de Aliado Extra-Planar – a qual eles dominam como ninguém. Taumaturgos malignos invocam seres do abismo para espalhar medo e destruição, enquanto taumaturgos benignos invocam anjos e seres celestiais para curar os males do mundo. Por isso os taumaturgos raramente entram em combate direto, preferem invocar seus aliados para lutar em seu lugar.

Estes personagens são também clérigos, pois essa é uma exigência para se utilizar esta magia. Entretanto eles podem não servir a nenhuma divindade específica, adorando aos deuses de modo geral. Mas mesmo quando seguem as Obrigações e Restrições de uma divindade específica eles NÃO recebem Poderes Garantidos gratuitamente, embora possam adquiri-los através de pontos de personagem.

A maior habilidade do taumaturgo é sua capacidade em usar a magia Invocação de Aliado Extra-Planar com maior eficiência. Em regras ele consome metade dos PMs que geralmente consumiria ao utilizar esta magia (o custo da magia se torna padrão, ao invés de o dobro do padrão).

Magias Iniciais: padrão e mais Invocação de Aliado Extra-Planar.

Tirano do Terceiro

Custo: Não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit).

Restrições: Nenhuma.

Vantagens: Recebe Cavalgar (uma Especialização de Esportes) e Armadura Extra (veja o texto) gratuitamente. Recebe um Aliado (dragão) gratuitamente.

Desvantagens: Recebe Vulnerabilidade (veja o texto).

Pontos de Vida: Rx6.

Pontos de Magia: Rx3.

Os tiranos do Terceiro são guerreiros que tiram poder de sua ligação com os dragões. Eles parecem comandantes ou generais que lideram dragões em lutas sangrentas e malignas.

Nem todo tirano do Terceiro sabem a quem servem (indiretamente) – eles apenas pegam emprestada a força dos majestosos dragões. Outros sabem quem é seu mestre, e esperam ansiosos por seu retorno: Kallyadranoch, o deus dos dragões. Seja como for, estes guerreiros malignos são verdadeiros exércitos em uma só pessoa. Raramente formam grupos organizados, costumam confiar apenas em sua montaria dracônica.

Um tirano do Terceiro deve escolher um tipo de dragão elemental com o qual terá maior ligação e afinidade. Ele recebe uma Armadura Extra e uma Vulnerabilidade de acordo com o tipo de dragão escolhido:

Dragão azul: Armadura Extra (eletricidade) e Vulnerabilidade (contusão).

Dragão branco: Armadura Extra (frio/gelo) e Vulnerabilidade (calor/fogo).

Dragão marinho: Armadura Extra (químico) e Vulnerabilidade (contusão).

Dragão negro: Armadura Extra (químico) e Vulnerabilidade (luz/laser).

Dragão verde: Armadura Extra (contusão) e Vulnerabilidade (vento/ar).

Dragão vermelho: Armadura Extra (calor/fogo) e Vulnerabilidade (frio/gelo).

Como se não bastasse um tirano do terceiro ainda recebe um dragão como seu Aliado e sua montaria. Este dragão ainda é orgulhoso como todos os outros, mas reconhece o tirano como um enviado de alguma força maior (mesmo que não saiba qual é). Ele obedece suas ordens, dentro do razoável. O dragão é considerado um Aliado, portanto é construído com a mesma quantidade de pontos que o próprio tirano. O dragão já tem, automaticamente, as Vantagens Levitação, Sentidos Especiais (todos), Tiro Múltiplo, Invulnerabilidade (de acordo com sua espécie) e um Código de Honra. Os valores de Características e Focus, e outras possíveis Vantagens e Desvantagens, devem ser escolhidas pelo Mestre, com um número de pontos igual ao próprio tirano. A espécie de dragão deve ser, obrigatoriamente, a mesma com a qual o tirano tem afinidade. Para mais informações sobre

Nova Magia:

Invocação de Aliado Extra-Planar

Escola: Branca, Negra.

Exigências: Luz ou Trevas 2, Clericato.

Custo: dobro do padrão.

Duração: sustentável.

Alcance: padrão.

Enquanto os magos criam suas criaturas a partir da força elemental, muitos clérigos optam por clamar pelo auxílio de sua divindade para que enviem um aliado de outro plano. Esta magia funciona de modo muito similar à Criatura Mágica, com a diferença que a criatura invocada sempre será um ser dos Reinos dos Deuses. Quanto maior o Focus, mais poderosa será a criatura:

Focus 2: um meio-abissal ou meio-celestial.

Focus 4: um sulfure ou aggelus.

Focus 6: um abissal ou celestial.

Para invocar seres celestiais (incluindo meio-celestial e aggelus) deve-se usar Focus em Luz ou Magia Branca; para se invocar seres abissais (incluindo meio-abissais e sulfure) deve-se usar Focus em Trevas ou Magia Negra.

O poder da criatura depende do Focus da magia (ou dos Pontos de Magia gastos). Se você usou Focus 4, (ou gastou 8 PMs), você tem 4 pontos de personagem para distribuir entre as Características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). Também é possível invocar uma criatura mais fraca do que o seu Focus normalmente permitiria – neste caso a criatura terá mais pontos para distribuir entre suas Características, em valor igual à diferença de Focus. Por exemplo, se o clérigo usa Focus 4 pra invocar um meio-abissal ele terá 6 pontos para gastar, ao invés de apenas 4.

Caso o aliado invocado tenha alguma habilidade racial que deve ser adquirida com pontos (como os aggelus, que podem comprar Levitação, Clericato e Paladino por 1 ponto cada) ele apenas terá estas habilidades se o clérigo conjurador gastar mais PMs: 1 PM a mais para cada ponto de custo da habilidade. Então, nosso aggelus poderia ter Clericato e Levitação se o clérigo gastasse mais 2 PMs.

As seguintes Vantagens também podem ser possuídas pelo aliado extra-planar, por um custo maior em PMs: Aceleração (+1 PM), Aparência Inofensiva (+1 PM – proibido para meio-abissais, sulfure e abissais), Levitação (+1 PM), Sentidos Especiais (+1 PM cada).

Todos estes poderes extras podem exceder o limite original de 5 PMs.

Diferente de uma Criatura Mágica, um aliado extra-planar tem mente própria e age sozinho. Assim, ele apenas ajudará o clérigo se concordar com suas ações.

Não se esqueça que seus próprios Pontos de Magia ficam “presos” na criatura enquanto ela continuar existindo.

dragões em **3D&T** veja o **MANUAL DOS MONSTROS** ou procure pelo **MANUAL DOS DRAGÕES**.

Baforada do Terceiro (2 pontos): Um tirano do terceiro pode adquirir esta Vantagem especial ao custo de 2 pontos. O tirano pode usar seus braços (ou suas armas) para desferir uma baforada idêntica à do seu dragão. Utilize a manobra de Tiro Múltiplo da mesma forma que um dragão. Entretanto, o tirano utiliza seu próprio PdF para esta manobra. Além disso, ele consome PMs normalmente e apenas pode realizar a baforada uma vez a cada 1d turnos.

RAÇAS

Existem muitas criaturas no mundo tocadas com a bênção ou a maldição dos deuses. O Mestre pode proibir o uso de qualquer uma delas se assim desejar. Todas as raças são consideradas Vantagens ou Desvantagens Únicas, e portanto não podem ser combinadas (exceto quando o texto diz o contrário).

Aggelus (8 pontos)

Seres extraplanares bondosos, também conhecidos como “anjos” ou “celestiais”, muitas vezes apaixonam-se por mortais – ou são capturados por estes – e produzem descendentes, transmitindo sua herança divina. Em outros casos, o nascimento de um Filho dos Anjos é provocado pela intervenção direta de uma divindade; este ser especial seria um enviado santo, destinado a lutar pelo Bem e cumprir um grande destino.

Com a própria bondade dos deuses correndo no sangue, aggelus tendem a ser generosos e caridosos. Promover o Bem é para eles uma aptidão natural, sendo muito comum que sacrifiquem-se pelos outros e sintam-se felizes com isso. Muitos são serenos, introspectivos, evitando contato com outros mortais e buscando preservar sua pureza divina – sendo, talvez, os mais egoístas entre eles. Outros são radiantes, comunicativos, alegrando todos à sua volta. Aggelus manifestam os traços de personalidade mais positivos de sua raça mortal: humanos são inspiradores, elfos são poéticos, anões são determinados, halflings são inocentes, e assim por diante.

Um aggelus tem a aparência de um humano ou semi-humano muito atraente para os padrões de sua raça. Humanos são altos e esbeltos, elfos são ainda mais graciosos, anões exalam nobreza e imponência. Quase todos têm olhos e cabelos claros, muitas vezes em cores metálicas, como dourado ou prateado. Sua voz é clara e poderosa.

Sentidos Especiais: Aggelus têm Visão Aguçada, Audição Aguçada, e Infravisão.

Magias: um aggelus recebe Focus +1 em Luz, mas nunca pode ter Focus em Trevas. Caso utilize a regra de Magia Extrema, considere que eles têm a

Vantagem Magia Branca e nunca podem adquirir a Vantagem Magia Negra.

Armadura Extra: Aggelus têm Armadura Extra contra químico, frio, eletricidade e luz.

Boa Fama: Aggelus são considerados criaturas benevolentes (mesmo quando não são de fato).

Levitação: numerosos Aggelus são alados. Eles podem comprar Levitação (com asas) por apenas 1 ponto.

Bênção: Aggelus podem comprar Clericato e Paladino (mesmo sendo esta uma Vantagem Única) por apenas 1 ponto cada.

Invulnerabilidade: Aggelus podem comprar Invulnerabilidade a químico, frio, eletricidade e luz (ou Magia Branca) por 2 pontos cada (este é um caso especial; normalmente personagens jogadores não podem comprar nenhuma Invulnerabilidade).

Modelo Especial: Aggelus de tamanho pequeno são considerados Modelo Especial; para eles a Vantagem Única custa 7 pontos.

Abissal (15 pontos)

Também conhecido como “demônio” ou “diabo”, um Abissal é qualquer criatura nativa de um plano ou dimensão de natureza maligna – geralmente o Abismo, os Nove Infernos, o Hades, o Mundo Sombrio e outros lugares de nomes deprimentes. Estes seres extraplanares visitam a Terra com objetivos diversos, desde a coleta de almas (que eles empregam como alimento, fonte de energia ou até como moeda) até caça a tesouros, perseguição a fugitivos e mesmo coisas simples e triviais como “fazer turismo”.

Embora grande parte dos Infernais atue como servos para um lorde poderoso, um deus-monstro maligno ou outro “empregador”, muitos são independentes e têm objetivos próprios. Muitos são aventureiros, e alguns nem mesmo são malignos – mas, devido à própria natureza de seu mundo nativo, poderes e magias que afetam seres malignos sempre vão funcionar contra eles.

Todos os Abissais têm em comum as seguintes Vantagens e Desvantagens:

Arena: todo Abissal é mais poderoso em seu plano de origem, recebendo H+2 quando está ali.

Forma Alternativa: todo Abissal tem pelo menos duas formas: uma humana, que ele emprega para negociar com os mortais; e outra monstruosa, que corresponde à sua forma “verdadeira”. A forma verdadeira sempre será Monstruosa. Ambas as formas possuem todas as Vantagens e Desvantagens comuns aos Demônios.

Invulnerabilidade: todo Abissal é imune a uma das seguintes formas de dano: corte, perfuração, contusão, explosão, calor/fogo, frio/gelo, eletricidade,

som/vento, químico ou trevas (ou Magia Negra, se a regra de Magia Extrema for utilizada). Um Demônio nunca pode ser imune a luz (ou Magia Branca, se a regra de Magia Extrema for utilizada).

Armadura Extra: todo Abissal tem Armadura duas vezes maior contra uma das seguintes formas de dano: corte, perfuração, contusão, explosão, calor/fogo, frio/gelo, eletricidade, som/vento, químico ou trevas (ou Magia Negra, se a regra de Magia Extrema for utilizada). Um Abissal nunca pode ter Armadura Extra contra luz.

Levitação: uma Forma Alternativa do Abissal (geralmente a forma verdadeira) tem esta Vantagem.

Sentidos Especiais: todo Abissal tem Infravisão, Faro Aguçado e Ver o Invisível.

Focus: todo Abissal recebe Focus +1 em Trevas. Ele também recebe Focus +1 em um dos seguintes Caminhos: Água, Ar, Fogo ou Terra.

Magia Negra: se a regra de Magia Extrema estiver sendo utilizada, considere que todo Abissal pode lançar Magia Negra, e pode adquirir Magia Elemental por apenas 1 ponto.

Efeitos de Magias: Abissais são considerados seres vivos, e afetados normalmente por magias como Cura Mágica. No entanto, a magia Esconjuro de Mortos-Vivos também funciona contra eles.

Maldição: todo Abissal é considerado uma criatura maligna, mesmo que possua Códigos de Honra e outras qualidades nobres. Eles sempre são afetados por magias e poderes que afetam criaturas das Trevas (como uma Arma Especial Sagrada).

Maldição: todo Abissal destruído fora de seu plano de origem retorna para lá, como se fosse banido, e não pode retornar durante algum tempo. Esse tempo depende de cada Abissal, e pode variar desde 30 dias até 1000 anos, à escolha do Mestre. Um Abissal destruído em seu próprio plano de origem desaparece para sempre, e não pode ser ressuscitado (exceto com um Desejo).

Vulnerabilidade: todo Abissal tem Armadura reduzida à metade contra uma das seguintes formas de dano: corte, perfuração, contusão, explosão, calor/fogo, frio/gelo, eletricidade, som/vento, químico, luz (ou Magia Branca, se a regra de Magia Extrema for utilizada). Um Demônio nunca pode ser vulnerável a trevas.

Teleportação Planar: um Abissal pode usar esta magia livremente, por seu custo normal, exceto quando está preso ao próprio plano nativo por sua Maldição.

Nenhum Abissal é feito com menos de 20 pontos, e normalmente esta Vantagem não é permitida para personagens jogadores.

Celestial (15 pontos)

A maioria dos extraplanares pode ser classificada em dois grandes grupos: os Celestiais ou “anjos”, aqueles de tendência bondosa; e os Infernais ou “abissais”, “diabos” ou “demônios”, aqueles de tendência maligna. Assim como os próprios deuses, ambos estão fortemente ligados a um dos extremos do eixo Bem e Mal, as energias conflitantes da Luz e Trevas.

Celestiais são criaturas que habitam os planos superiores. São raros no Plano Material, mas muito freqüentes em alguns Reinos dos Deuses. Sua aparência é igual a uma criatura normal, mas com traços mais belos e imponentes. Todos os seres celestiais são benignos. Nem todos têm forma humanóide; existem também ursos, leões, unicórnios e tantos outros seres celestiais.

Celestiais que visitam o Plano Material não são apenas comuns, mas freqüentes. Muitos fazem jornadas voluntárias, através de feitiços, portais mágicos ou habilidades naturais. Outros são invocados (ou até mesmo capturados) por conjuradores poderosos ou fenômenos sobrenaturais.

Todos os Celestiais têm em comum as seguintes Vantagens e Desvantagens:

Arena: todo Celestial é mais poderoso em seu plano de origem, recebendo H+2 quando está ali.

Forma Alternativa: todo Celestial tem pelo menos duas formas: uma humana, que ele emprega para negociar com os mortais; e outra angelical, que corresponde à sua forma “verdadeira”. A forma verdadeira sempre terá Boa Fama. Ambas as formas possuem todas as Vantagens e Desvantagens comuns aos Celestiais.

Invulnerabilidade: todo Celestial é imune a uma das seguintes formas de dano: corte, perfuração, contusão, explosão, calor/fogo, frio/gelo, eletricidade, som/vento, químico, luz ou Magia Branca (se a regra de Magia Extrema for utilizada). Um Celestial nunca pode ser imune a trevas ou Magia Negra (se a regra de Magia Extrema for utilizada).

Armadura Extra: todo Celestial tem Armadura duas vezes maior contra uma das seguintes formas de dano: corte, perfuração, contusão, explosão, calor/fogo, frio/gelo, eletricidade, som/vento, químico, luz ou Magia Branca (se a regra de Magia Extrema for utilizada). Um Celestial nunca pode ter Armadura Extra contra trevas ou Magia Negra (se a regra de Magia Extrema for utilizada).

Levitação: a Forma Alternativa do Celestial (geralmente a forma verdadeira) tem esta Vantagem.

Sentidos Especiais: todo Celestial tem Infravisão, Visão Aguçada e Ver o Invisível.

Focus: todo Celestial tem Focus +1 em Luz, e pode usar as magias que exigem Clericato ou Paladino, mesmo que não tenha estas Vantagens. Ele também

recebe Focus +1 em um dos seguintes Caminhos: Água, Ar, Terra ou Fogo.

Magia Branca: se a regra de Magia Extrema estiver sendo utilizada considere que o Celestial tem a Vantagem Magia Branca, e pode lançar mesmo as magias permitidas apenas através de Clericato ou Paladino. Um Celestial também pode adquirir Magia Elemental por apenas 1 ponto.

Efeitos de Magias: Celestiais são considerados seres vivos, e afetados normalmente por magias como Cura Mágica.

Bênção: todo Celestial é considerado uma criatura benigna. Eles sempre são afetados por magias e poderes que afetam criaturas da Luz (como uma Arma Especial Profana).

Maldição: todo Celestial destruído fora de seu plano de origem retorna para lá, como se fosse banido, e não pode retornar durante algum tempo. Esse tempo depende de cada Celestial, e pode variar desde 30 dias até 1000 anos, à escolha do Mestre. Um Celestial destruído em seu próprio plano de origem desaparece para sempre, e não pode ser ressuscitado (exceto com um Desejo).

Vulnerabilidade: todo Celestial tem Armadura reduzida à metade contra uma das seguintes formas de dano: corte, perfuração, contusão, explosão, calor/fogo, frio/gelo, eletricidade, som/vento, químico, trevas, Magia Negra (se a regra de Magia Extrema for utilizada). Um Celestial nunca pode ser vulnerável a luz ou Magia Branca (se a regra de Magia Extrema for utilizada).

Teleportação Planar: um Celestial pode usar esta magia livremente, por seu custo normal, exceto quando está preso ao próprio plano nativo por sua Maldição.

Nenhum Celestial é feito com menos de 20 pontos, e normalmente esta Vantagem não é permitida para personagens jogadores.

Meio-Abissal (6 pontos)

Resultado do envolvimento entre Abissais e mortais, um Meio-Abissal carrega em seu sangue a herança maldita de seu pai ou mãe extraplanar, com todas as suas fraquezas, mas apenas uma pequena parte de seus poderes. Felizmente, eles são nativos deste mundo e não podem ser banidos ou aprisionados em outros planos como os Demônios verdadeiros.

Todos os Meio-Abissais têm em comum as seguintes Vantagens e Desvantagens:

Forma Alternativa: todo Meio-Abissal tem duas formas: sua forma mortal, verdadeira, com a qual ele sempre viveu acostumado; e sua forma diabólica, em geral descoberta na adolescência, ou durante algum evento traumático que fez sua natureza maligna des-

pertar. A forma demoníaca sempre será Monstruosa. Ambas as formas possuem todas as Vantagens e Desvantagens comuns aos Meio-Abissais.

Armadura Extra: todo Meio-Abissal tem Armadura duas vezes maior contra uma das seguintes formas de dano: corte, perfuração, contusão, explosão, calor/fogo, frio/gelo, eletricidade, som/vento, químico, trevas (ou Magia Negra). Um Meio-Abissal nunca pode ter Armadura Extra contra luz (ou Magia Branca).

Levitação: uma Forma Alternativa do Meio-Abissal (geralmente a forma demoníaca) tem esta Vantagem.

Sentidos Especiais: todo Meio-Abissal tem Infravisão e Faro Aguçado.

Focus: todo Meio-Abissal recebe Focus +1 em Trevas, mas não pode ter Focus em Luz.

Magia Negra: se a regra de Magia Extrema for utilizada, considere que todo Meio-Abissal pode adquirir Magia Negra por apenas 1 ponto, mas para eles Magia Branca custa 4 pontos.

Efeitos de Magias: Meio-Abissais são considerados seres vivos, e afetados normalmente por magias como Cura Mágica. No entanto, a magia Esconjuro de Mortos-Vivos também funciona contra eles.

Maldição: todo Meio-Abissal é considerado uma criatura maligna, mesmo que possua Códigos de Honra e outras qualidades nobres. Eles sempre são afetados por magias e poderes que afetam criaturas das Trevas.

Vulnerabilidade: todo Meio-Abissal tem Armadura reduzida à metade contra uma das seguintes formas de dano: corte, perfuração, contusão, explosão, calor/fogo, frio/gelo, eletricidade, som/vento, químico, luz (ou Magia Branca). Um Meio-Abissal nunca pode ser vulnerável a trevas (ou Magia Negra).

Meio-Celestial (6 pontos)

Resultado do envolvimento entre Celestiais e mortais, um Meio-Celestial tem a nobreza e pureza dos anjos em seu sangue, mas de forma diluída, com todas as suas fraquezas e apenas uma fração de seus poderes. Ao contrário de um Celestial verdadeiro, são nativos deste mundo e não podem ser banidos ou aprisionados em outros planos como os Celestiais verdadeiros.

Todos os Meio-Celestiais têm em comum as seguintes Vantagens e Desvantagens:

Forma Alternativa: todo Meio-Celestial tem duas formas: sua forma mortal, verdadeira, com a qual ele sempre viveu acostumado; e sua forma angelical, em geral descoberta na adolescência, ou durante algum evento marcante que fez sua natureza real despertar. A forma angelical sempre será muito bela, com Aparência Inofensiva. Ambas as formas possuem todas

as Vantagens e Desvantagens comuns aos Meio-Celestiais.

Armadura Extra: todo Meio-Celestial tem Armadura duas vezes maior contra uma das seguintes formas de dano: corte, perfuração, contusão, explosão, calor/fogo, frio/gelo, eletricidade, som/vento, químico, luz (ou Magia Branca). Um Meio-Celestial nunca pode ter Armadura Extra contra trevas (ou Magia Negra).

Levitação: uma Forma Alternativa do Meio-Celestial (geralmente a forma angelical) tem esta Vantagem.

Sentidos Especiais: todo Meio-Celestial tem Infravisão e Visão Aguçada.

Focus: todo Meio-Celestial recebe Focus +1 em Luz, mas não pode ter Focus em Trevas.

Magia Branca: se a regra de Magia Extrema for utilizada, considere que todo Meio-Celestial pode adquirir Magia Branca por apenas 1 ponto, mas para eles Magia Negra custa 4 pontos.

Efeitos de Magias: Meio-Celestiais são considerados seres vivos, e afetados normalmente por magias como Cura Mágica.

Maldição: todo Meio-Celestial é considerado uma criatura benigna. Eles sempre são afetados por magias e poderes que afetam criaturas das Luz, como uma Arma Especial Profana.

Vulnerabilidade: todo Meio-Celestial tem Armadura reduzida à metade contra uma das seguintes formas de dano: corte, perfuração, contusão, explosão, calor/fogo, frio/gelo, eletricidade, som/vento, químico, trevas (ou Magia Negra). Um Meio-Celestial nunca pode ser vulnerável a luz (ou Magia Branca).

Sulfure (8 pontos)

Abissais visitam o Plano Material com mais frequência que os Celestiais, com objetivos variados – seja para desfrutar dos prazeres terrenos, corromper almas mortais, ou cumprir missões em nome de seus lordes. Muitos têm a habilidade de assumir formas humanas, facilitando seu disfarce como nativos. Outros, da mesma forma que anjos, podem ter sido conjurados e capturados como escravos. De qualquer forma, romances entre mortais e abissais podem produzir, ao longo de gerações, indivíduos Sulfure.

De forma oposta aos aggelus, os sulfure carregam no sangue o mal de seus ancestrais, o que afeta seu comportamento. Quase todos são egoístas, mesquinhos e gananciosos – alguns mais, outros menos, mas todos em algum grau. Pensam primeiro em si mesmos, e depois nos outros (quando se importam com isso). Têm prazer especial em ferir os sentimentos daqueles à sua volta. Estão sempre fazendo comentários carregados de sarcasmo, ironia e preconceito, vitimando até mesmo seus eventuais compa-

nheiros. Como resultado, quase nunca conseguem ser agradáveis, mesmo quando se esforçam para isso.

Sulfure também apresentam a aparência de humanos ou semi-humanos, mas de alguma forma desagradável – quem os observa logo percebe “alguma coisa errada”, mesmo quando não há nenhum elemento óbvio. Seus traços são mais alongados e agudos, mesmo entre anões. Sua pele é mais escura que o padrão da raça, muitas vezes negra, assim como os cabelos. Também é comum que apresentem traços “demoníacos” mais gritantes, como pequenos chifres, cauda ou língua bífida. A perícia Disfarce (com um modificador de +5, por apenas encobrir pequenos detalhes) é útil para que o sulfure consiga se fazer passar por um membro normal da raça.

Sentidos Especiais: Sulfure têm Visão Aguçada, Audição Aguçada, e Infravisão.

Magia: um Sulfure recebe Focus +1 em Trevas, mas nunca pode ter Focus em Luz. Caso a regra de Magia Extrema seja utilizada, considere que ele pode lançar Magia Negra como se tivesse esta Vantagem, mas nunca pode adquirir Magia Branca.

Armadura Extra: Sulfure têm Armadura Extra contra fogo, frio, eletricidade e trevas.

Má Fama: Sulfure são considerados criaturas malignas (mesmo quando não são).

Levitação: numerosos Sulfure são alados. Eles podem comprar Levitação (com asas) por apenas 1 ponto.

Perícias: Sulfure são ardilosos e escorregadios. Podem comprar Crime e Manipulação por apenas 1 ponto cada.

Invulnerabilidade: Sulfure podem comprar Invulnerabilidade a fogo, frio, eletricidade e trevas por 2 pontos cada (este é um caso especial; normalmente personagens jogadores não podem comprar nenhuma Invulnerabilidade).

Modelo Especial: Sulfure de tamanho pequeno são considerados Modelo Especial; para eles a Vantagem Única custa 7 pontos.

SACRIFÍCIOS

Quase todos os deuses requerem sacrifícios de seus servos. Mas, enquanto alguns exigem sacrifícios na forma de devoção, votos, juramentos e atos de nobreza e bondade, outros não ficam satisfeitos apenas com o sofrimento de seus próprios servos. Eles demandam vítimas.

Um “sacrifício” é, portanto, um ritual envolvendo a morte de uma criatura viva e inteligente. Qualquer ser vivente com um mínimo de capacidade intelectual é uma vítima em potencial para ser sacrificada.

Condições do Sacrifício	Benefício
O celebrante é um sacerdote (possui Clericato) de uma divindade maligna	+2 PEs
O celebrante possui Focus em Trevas ou a Vantagem Magia Negra	+2 PEs
Mais de 10 pessoas estão presentes à cerimônia	+1 PE
Mais de 100 pessoas estão presentes à cerimônia	+1 PE
A cerimônia dura pelo menos uma hora	+1 PE
A cerimônia é conduzida na presença de uma criatura ou monstro incomum, fortemente ligado à divindade celebrada (um vampiro para Tenebra, um homem-serpente para Szzaas...)	+1 PE para cada 2 pontos de Resistência da criatura
A vítima é uma Pessoa Comum	+1 PE
A vítima é um personagem Novato	+2 PEs
A vítima é um personagem Lutador	+3 PEs
A vítima é um personagem Campeão	+4 PEs
A vítima é um personagem Lenda	+5 PEs
A vítima é um personagem Épico (200 pontos ou mais)	+10 PEs
A vítima tem dois ou mais Códigos de Honra	+1 PE
A vítima aceita voluntariamente ser sacrificada (para salvar ou proteger alguém, cumprir uma promessa, agradar à divindade celebrada...)	+2 PEs
A vítima foi torturada durante pelo menos 24 horas	+1 PE
A vítima é um servo ou devoto de uma divindade rival (um paladino de Khalmyr sacrificado a Keenn; um clérigo de Azgher sacrificado a Tenebra...)	+2 PEs
A vítima tem Focus em Luz ou a Vantagem Magia Branca	+2 PE
A vítima pertence a uma raça ou kit desprezada pela divindade celebrada (um elfo sacrificado a Ragnar; um humano sacrificado a Megalokk...)	+1 PE
A vítima é uma criatura extraplanar nativa do plano de origem de outra divindade	+2 PEs

Sacrifícios são cerimônias realizadas em ritos. Um bando de goblinóides furiosos fazendo um banquete de carne humana certamente agradará Ragnar, enquanto um guerreiro sanguinário pode degolar suas vítimas em honra a Keenn – mas tais mortes não são consideradas sacrifícios. Rituais devem ser celebrados com cuidado, em locais especialmente preparados, e seguindo procedimentos corretos para atrair a atenção da entidade escolhida. Em geral, cada rito será uma longa cerimônia com a presença de numerosos cultistas e um líder cerimonial – o celebrante –, envolvendo cânticos, preces e culminando com o assassinato das vítimas. Estas são mantidas inconscientes ou aprisionadas de alguma forma (enjauladas, amarradas, algemadas...) durante a duração do ritual, em condições que variam conforme os desejos e preferências da entidade patrona.

Um sacrifício oferece a seu celebrante certo número de Pontos de Experiência. Para descobrir quantos PEs um sacrifício oferece, o celebrante faz um teste normal de Manipulação. Se tiver sucesso, recebe H+1d Pontos de Experiência pelo sacrifício, além dos ajustes da tabela a cima. Se falhar, recebe apenas 1d PEs e os ajustes da tabela. Todas as condições são cumulativas.

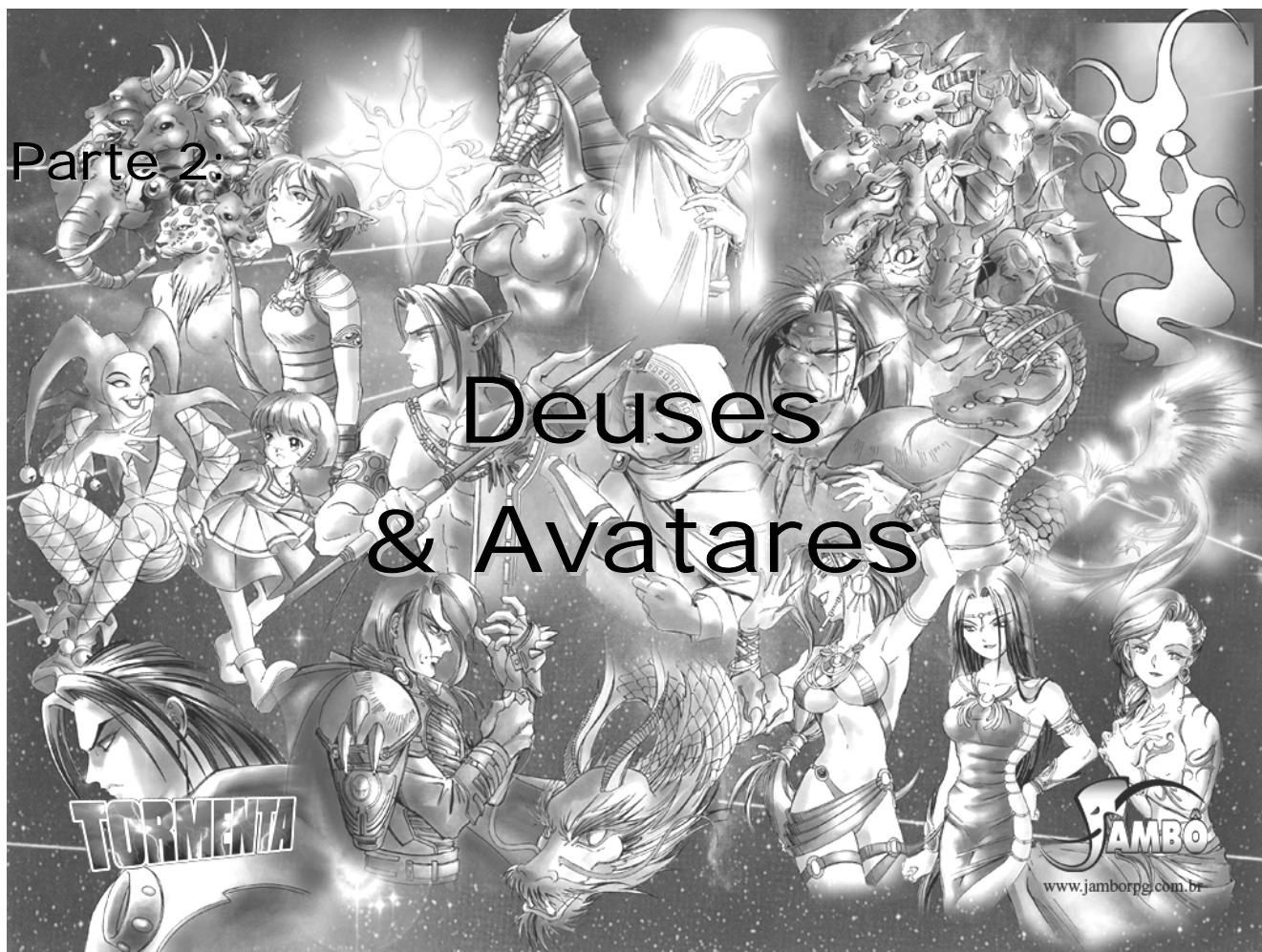
Estes PEs podem ser empregados para conseguir mais poderes (aumentando Características ou com-

prando Vantagens), ingredientes exóticos (para fabricar itens mágicos) ou tesouros (como dinheiro), conforme as regras normais para uso de Experiência vistas no **MANUAL 3D&T**. Note que, com pontos suficientes, o celebrante também pode adquirir uma Vantagem Única – normalmente alguma lidada à divindade escolhida – e assim ser transformado em outra criatura mais poderosa.

Um sacrifício também pode ser realizado para que o celebrante consiga aumentar temporariamente seu próprio poder mágico, ou lançar uma magia muito poderosa que ele não poderia realizar em condições normais. A regra varia de acordo com a regra de magia que você utiliza.

Magia por Focus: em vez de Pontos de Experiência, cada PE obtido vale 1 ponto de Focus para aumentar seus Caminhos. Esses pontos de Focus adicionais devem ser usados até 24 horas após o sacrifício, ou serão perdidos.

Magia Extrema: em vez de Pontos de Experiência, cada PE obtido vale 5 Pontos de Magia, que são somados aos PMs atuais do celebrante (podendo exceder seu total). Esses PMs adicionais devem ser usados até 24 horas após o sacrifício, ou serão perdidos.



Até onde vai o poder de um deus?

Medir o poder de uma divindade é uma tarefa bastante complicada. Em muitos jogos de RPG o Mestre é desencorajado a tentar criar fichas para personagens tão poderosos (especialmente em jogos mais antigos), uma vez que seres tão incríveis como os deuses certamente conseguirão feitos que as regras não prevêm.

Para medir o poder dos deuses o **3D&T** utiliza as regras de Poder Infinito. Tais regras são bem explicadas no **MANUAL 3D&T**. Entretanto, em se tratando este de um suplemento sobre divindades e seus servos, não poderíamos deixar de fazer alguns apontamentos sobre tais regras.

Este capítulo destina-se a apresentar as regras para a criação de deuses maiores, deuses menores e semi-deuses. Tais regras já foram apresentadas em algumas versões do **MANUAL 3D&T**, mas agora serão levemente modificadas. O Mestre deve decidir qual versão das regras pretende utilizar em sua campanha. As regras descritas aqui levam em consideração o status de cada divindade, ao invés de generalizar seus poderes e habilidades.

Status Divino

Antes de criar a ficha de uma divindade ou de seu avatar é preciso determinar qual a extensão de seus poderes.

Em Arton o poder das divindades maiores é medido em uma escala de 1 a 10, chamada de Status Divino. Quanto maior seu status, mais poderosa a divindade será. No cenário atual, o Status Divino de cada divindade maior de Arton é o seguinte:

SD 10: Khalmыр e Nimb.

SD 8: Wynna, Keenn, Grande Oceano.

SD 7: Azgher, Tenebra, Megalokk.

SD 6: Allihanna, Lena, Ragnar, Sszzaas, Valkaria.

SD 5: Hyninn, Marah, Tanna-Toh.

SD 4: Thyatis, Tauron.

SD 3: Lin-Wu.

SD 1: Glórienn.

Antes de desenvolver a ficha e as estatísticas de uma divindade maior vamos desenvolver as estatísticas de seu avatar. E depois, a partir da ficha do avatar, desenvolveremos as estatísticas da própria divindade.

AVATARES

Um avatar é a forma física que um deus utiliza para caminhar sobre o mundo sem ser reconhecido. Apenas os vinte deuses principais do Panteão têm direito a invocar um avatar; divindades menores não podem fazê-lo.

A aparência exata do avatar depende de cada deus, mas ele geralmente se parece com uma pessoa ou animal comum. É impossível detectar sua verdadeira identidade por meios mundanos, ou mesmo meios mágicos — a menos, claro, que o próprio avatar assim deseje.

Avatares são quase invencíveis, com certeza as criaturas mais poderosas sobre o mundo — cada um deles tem quase o mesmo poder de uma divindade menor, ou mais!

Mas mesmo com todo esse poder, ocasionalmente um avatar é destruído. Sua destruição não vai matar, ferir ou mesmo prejudicar a divindade — ela será capaz de criar outro em poucos dias. Um confronto entre simples mortais e um avatar vai resultar invariavelmente em derrota ou humilhação para eles, não importa quanto poder possuam (ou acreditem possuir...).

Todos os avatares compartilham algumas habilidades e Vantagens. A seguir estão as regras para se criar um avatar.

Características: Os avatares possuem as mesmas Características básicas que os demais personagens (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). Eles podem ter qualquer valor em qualquer uma de suas Características — mas, por enquanto, a soma de todos os valores não pode ultrapassar 90. Mais tarde esses valores poderão ser ampliados (veja adiante).

Clericato ou Paladino: Todo avatar possui uma destas duas Vantagens, mas apenas para efeito de satisfazer exigências para lançar magias. Por enquanto ele apenas pode ter UMA das duas, mas mais tarde poderá adquirir a outra se desejar (veja adiante). Apenas avatares que representam divindades que aceitam paladinos podem ter esta Vantagem Única.

Na presença de um avatar, todos os clérigos, paladinos e outros servos de seu respectivo deus recebem temporariamente +1 em Habilidade, Resistência e Armadura (mas apenas quando o avatar se revela abertamente).

Qualquer inimigo da divindade que o avatar representa com R2 ou menos ficará paralisado ou fugirá à simples visão do avatar, durante 1dx10 minutos. Criaturas acima de R2 podem fazer um teste de Resistência -2 para ignorar esse efeito.

Um avatar tem acesso a todos os Poderes Garantidos oferecidos pela divindade que ele representa, mesmo que não possa satisfazer os pré-requisitos.

Imortal: Todos os avatares possuem esta Vantagem Única. Quando destruído, o avatar poderá ser recriado por sua divindade em alguns dias ou semanas. Além disso, eles não precisam comer, dormir nem respirar.

Invulnerabilidade: Um avatar é imune a todos os tipos de ataques ou armas (exceto armas mágicas com Focus 3 ou mais, ou Arma Especial), fogo, frio, eletricidade, ácido, veneno e doenças, mágicos ou não.

Sentidos Especiais: Avatares possuem todos os Sentidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, Radar, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através destes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Pontos de Vida: Avatares sempre terão PVs iguais a sua Resistência x6.

Pontos de Magia: Avatares sempre terão PMs iguais a sua Resistência x6.

Magias: Todos os avatares possuem a capacidade de conjurar magias. Eles podem ter qualquer Focus, contanto que, por enquanto, a soma de todos eles não ultrapasse 70. Mais adiante este limite poderá ser superado (veja adiante).

Os avatares NÃO recebem os bônus por Clericato e/ou Paladino. Eles sofrem todas as limitações de Focus impostas aos servos da divindade que ele representa (por exemplo, clérigos de Tenebra não podem ter Focus em Luz) e, caso tenham optado apenas pela Vantagem Única Paladino, poderão ter Focus apenas em Água, Ar e Luz.

Tipicamente um avatar conhece todas as magias permitidas para seus Focus, incluindo aquelas consideradas raras ou lendárias. Entretanto, ainda devem satisfazer todas as exigências das magias para serem capazes de lançá-las.

Se você utiliza as regras de Magia Extrema, considere que cada avatar possui uma Vantagem Mágica. Mais adiante eles ainda poderão adquirir outras.

Armadura Extra: Avatares possuem Armadura Extra contra um ou mais tipos de dano, de acordo com seu Status Divino:

- SD 1 a 3: escolha um tipo de dano entre os seguintes: Corte, Perfuração, Contusão, Explosão, Calor/Fogo, Frio/Gelo, Luz/Laser, Eletricidade, Vento/Som ou Químico (Água, Ácido, Venenos...).
- SD 4 a 6: escolha dois tipos de dano entre os citados anteriormente.
- SD 7 ou mais: escolha dois tipos de dano entre os citados acima OU magia e armas mágicas.

Pontos Extras: Além de todas estas habilidades um avatar ainda possui uma certa quantidade de pon-

tos disponíveis que ele pode usar para tornar-se ainda mais poderoso. Em regras ele recebe pontos extras igual ao dobro do Status Divino da divindade que ele representa. Assim, o avatar de uma divindade que possui SD 4 terá 8 pontos extras para gastar, enquanto um avatar de uma divindade com SD 10 terá 20 pontos extras. Estes pontos podem ser usados da seguinte forma:

- **Características:** seguindo as regras normais para personagens jogadores, os pontos extras podem ser usados para aumentar as Características do avatar. Em geral estes pontos não são empregados desta forma, uma vez que o avatar possui valores muito altos em suas Características, e os pontos que ele tem disponíveis são insuficientes para aumentar ainda mais.
- **Magia:** os pontos adicionais também podem ser usados para aumentar os Focus do avatar, seguindo as mesmas regras de Características. Nas regras de Magia Extrema, eles podem adquirir qualquer Vantagem Mágica extra pelo custo normal em pontos.
- **Vantagens:** o avatar pode ter qualquer Vantagem que desejar. Ele paga o custo normal em pontos por cada Vantagem. Ele pode, inclusive, ter certas Vantagens Únicas.
- **Desvantagens:** avatares PODEM ter Desvantagens, e isso lhes confere ainda mais pontos para gastar.
- **Perícias:** o avatar pode ter qualquer Perícia e qualquer Especialização, pelo custo normal em pontos.
- **Novos Ataques Especiais:** diferente dos personagens normais, os avatares podem ter Ataques Especiais adicionais. Entretanto eles ainda devem adquiri-los na ordem. Os Ataques Especiais adicionais custam, em pontos, 1/10 do seu custo em PEs.
- **Habilidades de Kit:** avatares NÃO podem ter Kits de Personagem. Por outro lado, eles podem adquirir certas habilidades de Kits usando pontos de personagem. Entretanto, eles apenas podem fazer isso com UM Kit de Personagem. Além disso, o avatar precisa satisfazer as Restrições do Kit como se o estivesse obtendo, e deve ter todas as Vantagens que o Kit oferece gratuitamente (e deve usar seus próprios pontos para isso). O avatar de Lena, por exemplo, possui as habilidades Aura de Vida e Cura Instantânea do kit samaritano (ao custo de 1 ponto cada), mas para isso ele precisou comprar Medicina e Focus 1 ou mais em Água, e não pode ter Dano Personalizado em Corte e Perfuração.
- **Habilidades Mágicas:** o avatar pode ter uma ou mais magias como habilidades mágica. Neste caso ele poderá utilizar esta magia com metade de seu custo em PMs (arredondado para cima). O custo desta habilidade será sempre igual ao Focus da mesma.
- **Ataques Adicionais:** um avatar pode comprar ataques adicionais no mesmo turno, ao custo de 1 pon-

to cada ataque. Os ataques adicionais, entretanto, sempre serão imprecisos, e por isso terão FA igual a F+1d.

- **Outras Habilidades:** o avatar ainda pode ter uma série de outras habilidades que geralmente não podem ser adquiridas com pontos. Neste caso o Mestre deve julgar cada habilidade separadamente, e deverá considerar um custo para cada habilidade.

Os Avatares do Panteão

A seguir trazemos as fichas de cada um dos avatares do Panteão artoniano. Estas são as representações mais comuns de cada divindade – ocasionalmente eles podem assumir outras formas, e com isso alguns aspectos podem ser diferentes.

Não estão incluídos, nas estatísticas, os Poderes Garantidos a que cada divindade tem direito. Lembre-se de incluir, portanto, TODOS os Poderes que a divindade oferece (veja nos capítulos anteriores).

Todos os itens mágicos, Armas Especiais e Escudos Especiais são explicados no **MANUAL DA MAGIA**.

- **Allihanna:** F16, H10, R21, A23, PdF20, 150 PVs, 150 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Calor/Fogo e Frio/Gelo), Sobrevivência (Perícia), Primeiros Socorros (de Medicina), Furtividade (de Investigação), Disfarce (de Crime), Aparência Inofensiva, Arena (florestas), Arena (campos), PMs Extra x2, PVs Extra x2, Ataque Especial, Ataque Múltiplo. Água 13, Ar 13, Fogo 12, Luz 11, Terra 13, Trevas 8.
- **Azgher:** F18 (Corte), H15, R21, A19, PdF17 (Perfuração), 150 PVs, 150 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Eletricidade e Químico/Ácido), Arena (desertos), Sobrevivência, Animais, Arma Especial (F, Afiada, Sagrada, Explosão Flamejante), Arma Especial (PdF, Retornável), PVs Extras x2, PMs Extras x2, Código de Honra (Honestidade). Água 10, Ar 12, Fogo 15, Luz 15, Terra 12, Trevas 6.
- **Glórienn:** F16 (Corte), H12, R18, A17, PdF27 (Perfuração), 108 PVs, 108 PMs. Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Calor/Fogo), Elfo, Arma Especial (veja abaixo), Código de Honra (Heróis, 2ª Lei de Asimov, mas apenas com elfos). Água 15, Ar 14, Fogo 10, Terra 12, Luz 10, Trevas 9.

Glórienn usa uma cota de malha mágica com as habilidades Fortificação pesada e Camuflagem. Glórienn possui duas Armas Especiais, mas devido à sua condição delicada no Panteão o avatar pode ter somente uma delas: um arco (PdF) com a habilidade Anti-Criatura: goblinóides, ou duas espadas (F) que confere Ataque Múltiplo (as duas espadas funcionam como se fossem uma só Arma Especial). A própria deusa Glórienn pode usar qualquer uma das armas, mas precisa de um turno de concentração para invocar a outra arma (e depois ainda precisa sacá-la, seguindo as regras normais para Arma Especial).

- **Hynninn:** F14 (Perfuração), H9, R20, A17, PdF30 (Perfuração), 132 PVs, 120 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Calor/Fogo e Químico/Ácido), Crime, Artes, Invisibilidade, Arma Especial (F, Afiada, Retornável), PVs Extras x1. Água 11, Ar 15, Fogo 12, Terra 10, Luz 10, Trevas 12.

- **Keenn:** F22, H15, R22, A21, PdF8, 192 PVs, 156 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Magia e Armas Mágicas), Arma Especial (F, Profano, Vorpall), Arma Especial (F, Explosão Elétrica, Profano), Ataque Múltiplo, PVs Extras x5, PMs Extras x2, Doma (de Animais), Montaria (de Animais), Intimidação (de Manipulação). Água 9, Ar 13, Fogo 13, Terra 16, Luz 9, Trevas 10.

- **Khalmyr:** F20 (Corte), H15, R23, A30, PdF4, 186 PVs, 174 PMs. Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Paladino, Armadura Extra (Magia e Armas Mágicas), Arma Especial (F, Anti-Criatura: ladinos, Sagrada, Veloz; oferece Resistência à Magia ao portador), Escudo Especial, PVs Extras x4, PMs Extras x3, Cavalgar (de Animais), Interrogatório (de Investigação), Primeiros Socorros (de Medicina), Parceiro (Pégaso). Água 23, Ar 22, Luz 25.

A habilidade de Anti-Criatura funciona contra qualquer personagem que tenha a Perícia Crime. A Arma Especial de Khalmyr (Rhumnam) é também uma arma inteligente capaz de falar e ler em todos os idiomas, mas apenas conversa com seres de bom coração e que não tenham a perícia Crime.

- **Lena:** F12, H7, R21, A16, PdF34, 138 PVs, 174 PMs. Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Calor/Fogo e Frio/Gelo), Animais, Medicina, Aura de Vida, Cura Instantânea (ambas do Kit Samaritano), Aparência Inofensiva, PVs Extras x1, PMs Extras x4. Água 18, Ar 13, Fogo 10, Terra 13, Luz 16.

Lena não possui o kit samaritano, mas tem as habilidades de Aura de Vida e Cura Instantânea. Ela não adquiriu a Cura Gentil, pois já possui esta habilidade gratuitamente como um Poder Garantido.

- **Lin-Wu:** F20 (Corte), H15, R19, A21, PdF15, 138 PVs, 126 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Paladino, Armadura Extra (Eletricidade), Arma Especial (F, Explosão Elétrica, Veloz), Ataque Múltiplo, PVs Extras x2, PMs Extras x1, Código de Honra (Cavaleiros). Água 22, Ar 23, Luz 25.

Lin-Wu utiliza uma armadura mágica com a habilidade de Fortificação pesada e que lhe permite ao usuário acertar criaturas vulneráveis apenas a magias e armas mágicas. Estas habilidades apenas funcionam quando a armadura é utilizada por um samurai.

- **Marah:** F12, H10, R20, A17, PdF31, 132 PVs, 144 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Calor/Fogo e Som/Vento), Medicina, Artes, Animais, Cura Instantânea (do Kit Samaritano), Aparência Inofensiva,

Resistência à Magia, PVs Extras x1, PMs Extras x2. Água 18, Ar 15, Fogo 7, Terra 10, Luz 20.

Marah utiliza um manto mágico que lhe confere +5 de bônus em todos os testes de Resistência. Além disso, o manto impõe um redutor adicional de -5 nos testes para resistir à sua Aura de Paz, e lhe permite conjurar Teleportação (Focus 6) três vezes ao dia sem custo em PMs.

- **Megalokk:** F25 (Corte ou Perfuração), H9, R21, A21, PdF14 (Perfuração ou Calor/Fogo), 126 PVs, 126 PMs. Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Calor/Fogo e Frio/Gelo), Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Monstruoso, Modelo Especial, Fúria, Olhar Petrificante (como a magia Petrificação), Ataques Adicionais (6 ataques), Mordida Venenosa (como Ferrões Venenosos, veja abaixo). Água 8, Ar 12, Fogo 20, Terra 11, Luz 6, Trevas 13.

Megalokk tem poucas Vantagens, mas investe seus pontos extras em pura selvageria. Ele pode realizar sete ataques por turno, sendo um normal e todos os demais com FA= F+1d. A cabeça de cão infernal pode soprar chamas da mesma forma que um dragão (utilize as regras de Tiro Múltiplo para dragões vistas no **MANUAL DOS MONSTROS** e no **MANUAL DOS DRAGÕES**). A cabeça de ettercap (um tipo de monstro inexistente em Arton) inocula veneno que funciona como a magia Ferrões Venenosos, mas o teste de Resistência é feito sem penalidade e só funciona caso Megalokk cause dano com a mordida.

- **Nimb:** F12, H10, R23, A18, PdF27, 150 PVs, 186 PMs. Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Magia e Armas Mágicas), Crime, Artes, Arma Especial (F, Veloz, Dançarina), Ataque Especial, Invisibilidade, PVs Extras x1, PMs Extras x4, Parceiro (Hipogrifo), Poder Oculto (5 pontos), Insano (veja abaixo). Água 10, Ar 14, Fogo 10, Terra 12, Luz 10, Trevas 14.

A cada hora Nimb manifesta uma ou mais Insanidades: uma Insanidade Grave, duas Médias ou três Leves. Qualquer coisa que esteja nas mãos de Nimb pode ser usada como uma Arma Especial Veloz e Dançarina.

- **Oceano:** F19 (Perfuração), H12, R22, A16, PdF21 (Perfuração), 156 PVs, 156 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Eletricidade e Frio/Gelo), Elfo-do-Mar (Anfíbio), Animais, Sobrevivência, Natação (de Esportes), Primeiros Socorros (de Medicina), Furtividade (de Investigação), Arena (ambiente aquático), Arma Especial (F, Veloz, Retornável), Ataque Especial I, Ataque Especial II, Ataque Múltiplo, PVs Extras x2, PMs Extras x2. Água 20, Ar 12, Fogo 7, Terra 9, Luz 12, Trevas 10.

- **Ragnar:** F20, H9, R21, A17, PdF3, 186 PVs, 138 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Calor/Fogo e Eletricidade), Góblin, Tradição Perdida (veja o **MANUAL DA MAGIA**), Crime, Doma (de Animais), Cavalgar (de Animais), Intimidação (de Manipulação), Arma Especial (F corte, Envenenada), Arma Especial (F con-

tusão, veja abaixo), PVs Extras x5, PMs Extras x1. Água 8, Ar 10, Fogo 14, Terra 12, Luz 8, Trevas 18.

A maça *Punho de Ragnar* permite ao usuário conjurar a magia Cura para os Mortos (Trevas 5) quando acerta o alvo. Basta um comando e a magia é conjurada, mas o usuário deve usar seus próprios PMs. Embora tenha a Vantagem Única Góblin Ragnar não possui limite de Focus (ele tem a Vantagem Tradição Perdida, descrita no **MANUAL DA MAGIA**).

- **Sszzaas:** F12, H9, R21, A16, PdF32, 126 PVs, 162 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Eletricidade e Frio/Gelo), Manipulação, Crime, Invisibilidade, Arma Especial (F corte, Afiada, Profana), PMs Extras x3. Água 15, Ar 15, Fogo 10, Terra 8, Luz 5, Trevas 17.
- **Tanna-Toh:** F12, H8, R20, A18, PdF32, 120 PVs, 144 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Calor/Fogo e Eletricidade), Artes, Idiomas, Ciências, Aparência Inofensiva, Arma Especial (F contusão), PMs Extras x2. Água 14, Ar 15, Fogo 13, Terra 13, Luz 15.

Tanna-Toh usa um manto mágico que lhe confere +2 em todos os testes de Resistência e impõem -2 de penalidade no teste de Resistência dos alvos de suas próprias magias. Além disso, ela porta o *Cajado do Mago*, um artefato que possui vários poderes. O cajado tem seus próprios PMs (30, no total) e permite ao usuário conjurar as seguintes magias livremente, sem consumir PMs: Detecção de Magia, Megalon, Luz, Proteção Mágica e Transporte. As seguintes magias podem ser conjuradas com metade do custo normal em PMs do cajado: Cancelamento de Magia, Bola de Fogo, Inferno de Gelo, Invisibilidade, Enxame de Trovões, Paralisia. E, por fim, as seguintes magias podem ser conjuradas pelo custo normal em PMs do cajado: Criatura Mágica e Teleportação Planar. Todas as magias funcionam como se o usuário tivesse Focus 10 nos Caminhos necessários. Como se tudo isso não bastasse o usuário do *Cajado do Mago* ainda recebe Resistência à Magia. A única forma do *Cajado do Mago* recuperar seus PMs é absorvendo magias que sejam disparadas contra o usuário – para isso ele deve cancelar sua Resistência à Magia neste turno, e a FD do usuário deve igualar ou superar a FA da magia que o está atacando. Neste caso, cada PM da magia lançada contra o usuário é convertido em 1 PM para o bastão. Se o bastão receber mais de 30 PMs ele explodirá, provocando 30d de dano a todos a até 1m do bastão.

- **Tauron:** F23, H15, R20, A21, PdF14, 144 PVs, 132 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Calor/Fogo e Som/Vento), Minotauro, Manipulação, Arma Especial (F corte, Ataque Especial, Explosão Flamejante), Ataque Especial I, PVs Extras x2, PMs Extras x1, Fúria. Água 10, Ar 10, Fogo 14, Luz 12, Terra 14, Trevas 10.
- **Tenebra:** F17, H8, R19, A21, PdF25, 114 PVs, 138 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Magia e Armas Mágicas), Vampira (Forma Alternativa x2, Forma de Névoa, Invulnerabilidades Vampíricas), Crime, Arma Especial (PdF perfuração, Retornável), Regenera-

ção, Invisibilidade, PMs Extras x2. Água 17, Ar 17, Terra 16, Trevas 20.

- **Thyatis:** F18, H17, R20, A23, PdF12, 132 PVs, 120 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Eletricidade e Químico/Ácido), Armadura Extra (Calor/Fogo), Ataque Especial, Oráculo, Tiro Múltiplo, PVs Extras x2, Código de Honra (Heróis e Honestidade), Renascer das Cinzas (veja abaixo). Água 8, Ar 10, Fogo 27, Luz 15, Terra 10.

Thyatis pode soprar chamas pela boca com seu Tiro Múltiplo usando a mesma manobra dos dragões (utilize as regras de Tiro Múltiplo para dragões vistas no **MANUAL DOS MONSTROS** e no **MANUAL DOS DRAGÕES**). Uma vez por dia quando ele chegar Perto da Morte ele pode explodir e causar 10d de dano a todos a até 9m e, no turno seguinte, retornará das cinzas com seus PVs e PMs no máximo. Para ele esta habilidade custou 2 pontos.

- **Valkaria:** F17 (Corte), H10, R21, A21, PdF21, 138 PVs, 150 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Químico/Ácido e Eletricidade), Arma Especial (Afiada, Defensora, Veloz, Vorpai), PVs Extras x1, PMs Extras x2, Artes. Água 12, Ar 10, Fogo 13, Luz 12, Terra 14, Trevas 10.

Valkaria usa trajes mágicos que funcionam como uma armadura mágica com a habilidade Fortificação moderada.

- **Wynna:** F12, H7, R22, A22, PdF27, 132 PVs, 204 PMs; Imortal, Invulnerabilidade, Sentidos Especiais, Clericato, Armadura Extra (Magia e Armas Mágicas), Arcano, Arquimago, Arma Especial (F perfuração, Veloz), Energia Vital, PMs Extras x6, Resistência à Magia. Água 13, Ar 13, Fogo 13, Luz 13, Terra 12, Trevas 12.

Wynna possui a Vantagem Única Arquimago (descrita no **MANUAL DA MAGIA**) por 1 ponto (embora esta Vantagem geralmente não possa ser adquirida com pontos). Ela segue o Código de Honra da Honestidade.

DEUSES MAIORES

Um avatar é uma criatura poderosa, mais do que uma Lenda, um ser de superes surpreendentes – mas, ainda assim, mundanos. O deus em si é uma versão muitíssimo mais poderosa do avatar.

A ficha de um deus maior é idêntica à de seu avatar, com exceção das modificações explicadas a seguir.

Um deus maior tem os mesmos valores de Características e Focus que seu avatar, mais 100. Então, se um avatar tem Força 7 e Fogo 10, o deus que ele representa terá Força 107 e Fogo 110.

Além disso, um deus maior pode ter valores infinitos em algumas de suas Características ou seu Focus (veja as regras para habilidades infinitas no **MANUAL**

3D&T). Quanto maior o Status Divino de um deus, mais habilidades infinitas ele terá:

- SD 1: o deus terá somente uma habilidade infinita.
- SD 2 ou 3: o deus terá duas habilidades infinitas.
- SD 4 ou 5: o deus terá três habilidades infinitas.
- SD 6 ou mais: quatro habilidades infinitas.

Estas habilidades infinitas podem ser trocadas livremente, conforme o desejo do deus.

Essa escolha de quais poderes são infinitos é vital nos complicados conflitos entre os deuses. Digamos que, por um momento, Khalmyr troque sua R_{∞} por uma R114 para fortalecer alguma outra Característica ou Focus. Nesse momento ele estaria vulnerável – um ataque com F_{∞} feito Keenn venceria facilmente sua R114. Por isso os deuses tomam muito cuidado uns com os outros...

Divindades maiores quase sempre possuem todas as exigências para lançar qualquer magia. Quando não a possuem, sempre podem usar uma magia de Desejo, ou outras mais poderosas (conhecidas apenas por eles) para “imitar” o efeito de QUALQUER magia.

Deuses maiores nunca podem ser derrotados por mortais (mesmo que possuam Poder Infinito), nem por deuses menores. Apenas outros deuses maiores ou entidades cósmicas podem destruí-los.

SUMO-SACERDOTES

O mundo de Arton tem vinte deuses maiores, que formam o Panteão. Cada um tem um sumo-sacerdote. Ele é o representante máximo daquela divindade sobre o mundo.

O sumo-sacerdote não é, necessariamente, o clérigo mais poderoso daquela divindade. A escolha dos deuses não é baseada em poder, mas sim em outros fatores que apenas eles conhecem. Alguns estudiosos sustentam, inclusive, que nem mesmo os próprios deuses fazem essa escolha; isso explicaria porque alguns sumo-sacerdotes têm comportamento e personalidade tão diferentes dos deuses que eles representam.

De acordo com sua vontade, um deus pode remover o status de um sumo-sacerdote como quiser. Esses eventos são raros: ocorrem apenas quando o clérigo comete alguma grave infração de suas obrigações e restrições. Mesmo que isso aconteça, o clérigo ainda pode tentar uma missão de penitência para recuperar seu posto.

Normalmente cada deus conserva apenas um sumo-sacerdote ao mesmo tempo, mas há exceções. O Deus do Sol Azgher, por exemplo, tem dois deles – os irmãos Raz-Al-Ballinn e Raz-Al-Baddinn. Também é possível que uma divindade decida transformar um servo qualquer em sumosacerdote por um curto

período de tempo, para realizar uma missão específica, e mais tarde remover seus poderes (ou não).

Um sumo-sacerdote deve seguir as Obrigações e Restrições de seu deus como qualquer outro servo (de acordo com o kit de personagem que possui). Em compensação, ele recebe diversas habilidades.

Pontos de Vida e de Magia: sumo-sacerdotes sempre possuem PVs e PMs igual a R_{x6} , independente do kit de personagem que possuem.

Magias: o sumo-sacerdote de um deus que aceita paladinos podem conjurar magias que tenham Clericato e/ou Paladino como exigência mesmo que não tenha estas Vantagens.

Poderes Garantidos: sumo-sacerdotes possuem automaticamente todos os Poderes Garantidos permitidos aos servos de sua divindade, contanto que satisfaça os pré-requisitos. Ele não recebe Poderes que não são permitidos à personagens de seu kit. O sumo-sacerdote pode usar qualquer Poder indefinidamente, sem limite diário.

Punição: um sumo-sacerdote tem autoridade total sobre todos os outros servos daquele deus, mesmo que não exista uma ordem organizada. Ele pode, como uma ação padrão, cancelar os Poderes Garantidos e as Vantagens Clericato e/ou Paladino de qualquer outro servo da mesma divindade. A vítima deve estar dentro do campo de visão do sumo-sacerdote, e tem direito a um teste de R-3 para negar o efeito. Caso o servo obtenha sucesso no teste de Resistência ficará imune à punição do sumo-sacerdote durante 24 horas. Para recuperar seus poderes o clérigo deve realizar uma missão de penitência.

Proteção Divina: sumo-sacerdotes são automaticamente bem-sucedidos em qualquer teste de Resistência contra qualquer magia conjurada por um servo da sua própria divindade.

SEMIDEUSES

Quando um deus maior tem relações com uma criatura mortal e decide dar à sua prole uma centelha de poder divino, esta criatura gerada será um semideus.

Um semideus é parecido com um avatar, mas muito mais poderoso, pois herda parte da centelha divina de seu criador. Por isso a criação de um semi-deus é algo de extrema responsabilidade por parte de um deus maior, pois se seu filho assim desejar, ele poderia até mesmo destruir o mundo!

Um semideus sempre pertencerá à raça de seu progenitor mortal e recebe todos os benefícios pertinentes. Semideuses não fazem parte do Panteão – mesmo assim a maior parte de suas habilidades dependem do Status Divino de seu deus-pai.

Características: Inicialmente a soma das Características de um semideus deve ser igual a 10 + cinco vezes o Status Divino de seu deus-pai. Além disso,

dependendo do Status Divino de seu deus-pai o semideus ainda terá outros benefícios:

- SD 1: o semideus recebe um bônus de +100 em uma Característica.
- SD 2 ou 3: o semideus recebe um valor Infinito em uma Característica.
- SD 4 ou 5 : o semideus recebe um valor Infinito em uma Característica e um bônus de +100 em outra Características.
- SD 6 ou mais: o semideus recebe um valor Infinito em duas Características.

Como se tudo isso não bastasse existe ainda um outro detalhe: diferente de um deus maior e seu avatar, um semideus ainda pode progredir e evoluir. Ou seja, ele pode acumular Pontos de Experiência e usá-los para aumentar ainda mais os valores de suas Características! Os valores citados a cima são, portanto, apenas os valores iniciais. Um semideus ainda pode ter valores bem a cima disso, se tiver Pontos de Experiência.

Diferente dos deuses maiores, semideuses não podem trocar seus valores Infinitos entre as Características (são imutáveis).

Magia: Semideuses não podem ter Focus Infinito, mas ainda tem um valor bastante alto para distribuir entre seus Focus. A soma de seus valores de Focus pode ser até 10 + o dobro do Status Divino de seu deus-pai.

Se você utiliza as regras de Magia Extrema, considere que o semideus possui uma ou mais Vantagens Mágicas: uma Vantagem Mágica caso seu deus-pai tenha SD 1 a 3; duas Vantagens para SD 4 a 8; e as três Vantagens para SD 9 ou 10.

Levitação: Todos os semideuses possuem automaticamente esta Vantagem, sendo capazes de voar de acordo com sua Habilidade.

Regeneração: Semideuses podem regenerar seus ferimentos, e mesmo membros perdidos. Entretanto, mesmo eles não podem resistir a um colapso total. Note que semideuses com Resistência Infinita tornam-se praticamente indestrutíveis.

Imunidades: Semideuses são imunes a doenças, venenos, atordoamento, efeitos e magias de Sono e Paralisia. Eles também não morrem de envelhecimento: semideuses envelhecem até alcançar a idade adulta de sua raça e depois disso deixam de envelhecer. Também não precisam comer, dormir ou respirar, e recebem um bônus de +4 em qualquer teste que envolva ação mental (como magias que tenham Telepatia como Exigência).

Resistência à Magia: Semideuses recebem esta Vantagem automaticamente. Eles têm um bônus de +3 em qualquer teste de Resistência feito contra magias que não causam dano.

Clericato ou Paladino: Semideuses sempre são clérigos e/ou paladinos de seu próprio deus-pai, e por isso sempre recebem os benefícios de uma destas Vantagens (escolha somente uma – a outra pode ser comprada com Pontos de Experiência). Caso o deus-pai tenha decidido abandonar o semideus, ou esteja fora de alcance, estas Vantagens simplesmente não funcionam.

Pontos de Vida: Semideuses sempre terão PVs igual a 6 vezes seu valor de Resistência.

Pontos de Magia: Semideuses sempre terão PMs igual a 6 vezes seu valor de Resistência.

Pontos de Experiência: Diferente de um avatar e um deus maior, os semideuses podem evoluir. Isso significa que, como qualquer outro personagem, eles podem adquirir Pontos de Experiência e, com isso, tornarem-se ainda mais fortes. Não existe uma regra padrão sobre quantos Pontos de Experiência um semideus pode ter – essa escolha é totalmente do Mestre quando cria o NPC. Apenas tenha em mente que criar um semideus é algo extremamente perigoso, e seus poderes seriam suficientes para destruir o mundo!

Vitória, a Semideusa

Cronologicamente a semideusa Vitória ainda não existe no mundo de Arton – sua existência ainda é especulação. Dizem que ela seria criada por um deus maior com o intuito de destruir a Tormenta – e, segundo ela mesma afirma, teria conseguido!

Tudo que se sabe sobre ela vem de suas memórias, extremamente embaralhadas e confusas. Ela acredita ser filha do Paladino de Arton – entretanto, ela é muito mais poderosa do que o Paladino jamais foi. O que se acredita é que ela tenha sido gerada por um deus maior que se apresentou à sua mãe sob a aparência do Paladino. Entretanto, não se sabe quem seria seu deus-pai. Tudo que se sabe sobre ele é que na ocasião, este deus tinha Status Divino 6.

Até onde se sabe Vitória é a primeira e única semideusa de Arton – e ela nem nasceu ainda. Seu nascimento, dizem, ocorreria apenas depois da derrota de Twor Ironfist e a Aliança Negra. Depois de cumprir sua missão de destruir a Tormenta ela teria sido posta em hibernação no Plano Astral e, então, invocada por acidente para a nossa Terra.

Além dos poderes básicos de semideusa, Vitória ainda tem mais 2.330 Pontos de Experiência, o que a tornam ainda mais poderosa.

Vitória: F ∞ , H ∞ , R30, A10, PdF20, 180 PVs, 180 PMs. Meio-Elfa, Paladino, Levitação, Regeneração, Imunidades de Semideus, Resistência à Magia, Tiro Carregável, Oráculo, Arma Especial (Sagrada e Defensora). Água 10, Luz 10, Fogo 10.

Brenda: é o artefato-avatar de Vitória. Geralmente comporta-se como uma Arma Especial (Sagrada e Defensora), mas é também um item inteligente capaz de falar ou comunicar-se por Telepatia livremente. Brenda também tem Infravisão (de Sentidos Especiais) e embora sua aparência tradicional seja de uma espada larga imensa ela pode mudar ligeiramente de aparência, mas mantendo sempre as mesmas características. Ela também oferece a seu portador a capacidade de conjurar a magia Detecção do Mal livremente sem consumir PMs, permite conjurar a magia Agilidade uma vez ao dia sem consumir PMs e pode conjurar Raio Desintegrador sempre que a espada acerta criaturas absolutamente malignas (que possuam algum tipo de Insanidade ou que tenham ou sejam criadas por Magia das Trevas). Além de tudo isso, Brenda ainda tem A60 e 300 PVs, e oferece PdF100 ao seu portador. Ela pode assumir a forma de uma gata branca aparentemente inofensiva, com F4, H4, R2, A2, PdF4 (seu PdF é usado como um sopro de chamas, e segue as regras para um sopro de dragão, conforme explicado no **MANUAL DOS DRAGÕES** e no **MANUAL 3D&T**). Também pode assumir uma forma gigantesca com os mesmos valores de Característica, mas todos em Poder de Gigante.

DEUSES MENORES

Além dos vinte deuses do Panteão, Arton ainda tem uma série de deuses menores. Estes deuses, entretanto, estão sempre ligados a conceitos menores importantes no mundo, e/ou são conhecidos em lugares remotos e isolados.

Deuses menores não são deuses de verdade – são apenas seres extremamente poderosos (Épicos) que possuem um grupo de devotos (pessoas que rezam em seu nome).

Infelizmente ao contrário do que parece, não é assim tão simples arrecadar devotos. Os deuses do Panteão são, em sua maioria, conhecidos, adorados ou temidos em praticamente todas as regiões do mundo. Seus feitos são contados em lendas, e seus servos proclamam sua fé ativamente. Então porque alguém deveria se devotar a uma criatura mortal (mesmo que poderosa) ao invés de um dos deuses maiores?

O principal fator é justamente a existência mortal. Um deus menor é um deus presente, uma criatura que pode participar ativamente da vida do devoto. Um ser tangível, diferente dos deuses do Panteão. Por isso muitos deuses menores vivem próximos de seus devotos. Alguns até moram entre eles, no comando de seu povo.

Em regras, um deus menor é qualquer personagem construído com 200 pontos ou mais e que tenha uma ordem de no mínimo 1000 devotos. Qualquer criatura inteligente pode ser considerada um devoto.

Deuses menores podem conjurar magias que tenham Clericato como exigência, mesmo que não tenham essa Vantagem. Entretanto, eles ainda precisam ter Focus (ou Vantagens Mágicas) para serem capazes de conjurar magias. Eles também são imunes a doenças, venenos, efeitos de Sono e Paralisia.

Um deus menor pode oferecer poderes e magias a um número limitado de servos (que inclui qualquer personagem com a Vantagem Clericato). Ele pode ter um número ilimitado de devotos (pessoas que rezam em seu nome, mas não recebem nenhum poder extra por isso), mas para cada 1000 adoradores eles podem ter, no máximo, um número de servos igual seu valor de Habilidade. Entenda por “servo” qualquer personagem que tenha a Vantagem Clericato em nome do deus menor.

Os paladinos são uma exceção. Paladinos de deuses menores são conhecidos como “paladinos únicos”. Isso porque cada deus menor pode ter somente um paladino por vez. Geralmente estes paladinos são responsáveis pela segurança pessoal da divindade. Outros são enviados a lugares longínquos para cumprir missões sagradas em nome do deus menor.

Servos de deuses menores têm uma grande desvantagem: seu poder místico é limitado. Eles nunca poderão ter Focus superior ao valor de Resistência do próprio deus a quem servem. Então, se um deus menor tem R5, seus servos nunca poderão ter Focus superior a 5 em qualquer Caminho. Caso a Resistência do deus reduza por uma razão qualquer, os devotos que tenham Focus igual à esta Característica de seus deuses sentem seu poder reduzir, e também serão penalizados. O fato é que os servos nunca podem superar, em Focus, a Resistência do deus. Caso utilize as regras de Magia Extrema, considere que os servos nunca poderão ter PMs superiores ao seu deus.

Um deus menor pode oferecer uma Especialização como Poder Garantido a seus servos, ou alguma habilidade similar. Alguns exemplos:

- **Afinidade Animal:** o animal que a divindade representa sempre verá o servo como um amigo. Ele não atacará, a menos que seja provocado, e pode se tornar um aliado – embora não siga suas ordens. Também pode funcionar com alguns monstros pequenos.
- **Anfíbio:** o servo recebe os benefícios e as desvantagens da Vantagem Única Anfíbio, embora ainda seja considerado de sua própria raça.
- **Arena:** oferece H+2 quando o servo está dentro do reino que a divindade representa (válido apenas para reinos muito pequenos) ou em algum ambiente específico (dentro de um navio, dentro de uma mata densa, etc).

- **Bônus com Arma:** o servo recebe um bônus de FA+1, mas apenas com uma arma específica (escolha um tipo de Dano Personalizado).
- **Bônus de Ataque:** uma vez por dia o servo pode realizar um ataque ignorando a Armadura do alvo. Mas se o alvo obtiver um Acerto Crítico na sua FD este poder é anulado.
- **Bônus em Habilidade:** o servo recebe +1 de bônus em uma Característica ou Focus específico em uma situação pré-determinada (como quando o servo está sob a luz das estrelas).
- **Bônus em Testes:** o servo recebe um bônus de +1 em um teste específico, ou em testes que envolvam uma situação específica (como em situação que envolvam diplomacia ou conversa ou em testes de Resistência contra um efeito específico).
- **Especialização:** o servo recebe uma Especialização qualquer ligada ao deus menor.
- **Habilidade Mágica:** uma vez ao dia o servo pode conjurar uma magia específica (ligada à divindade) sem consumir PMs e sem precisar satisfazer seus pré-requisitos. A magia deve ter Focus 2 ou menos.
- **Iniciativa:** o servo recebe um bônus de +2 para testes de Iniciativa.
- **Resistência a Elemento:** o servo recebe um bônus de FD+1 sempre que é atacado por um elemento específico (fogo, frio, eletricidade, etc). Caso a FD não seja utilizada na situação, o servo simplesmente sofre 1 ponto de dano a menos do que deveria.
- **Sono Protegido:** o servo pode recuperar duas vezes mais PVs e PMs durante o sono.
- **Outros:** qualquer outro poder menor equivalente. Poderes úteis em combate geralmente poderão ser usados somente uma vez ao dia ou em uma situação muito específica.

O livro **O PANTEÃO** apresenta, a partir de sua página 117, uma lista de deuses menores e poderes sugeridos para cada um deles (embora as regras não sejam as mesmas de **3D&T**).

ENTIDADES CÓSMICAS

Uma entidade cósmica é mais do que um deus, é algo que não pode ser facilmente explicado. São forças que vão muito além do poder dos próprios deuses. Em Arton o Nada e o Vazio são as entidades cósmicas que criaram todo o Panteão. Não se sabe até onde vai a sua influência no mundo, se eles interferem ativamente na vida dos artonianos ou apenas observam. Na verdade, nem se sabe ao certo até onde vai sua consciência sobre o que acontece no Universo.

Entidades cósmicas sempre tem valor infinito em todas as Características e todos os Focus o tempo todo. NADA pode destruir uma entidade cósmica – nem mesmo outra entidade!



Os vinte deuses do Panteão artoniano representam os principais aspectos do mundo. Muitos são também deuses criadores – criadoras de raças inteligentes (como Valkaria, que criou os humanos, e Glórienn, que criou os elfos, entre outros) como criadores de outros seres vivos.

Este capítulo destina-se a apresentar algumas destas muitas criaturas relacionadas aos deuses maiores do Panteão. O **MANUAL DOS MONSTROS** já traz uma longa lista de monstros e criaturas relacionadas aos deuses. As criaturas descritas aqui podem ser incluídas na lista de oponentes para os aventureiros.

NOVAS CRIATURAS

Divina Serpente

Por muito tempo se acreditou que a Divina Serpente era a Deusa da Força e da Coragem em Arton. Quando o contato com os minotauros de Tapista começou a aumentar o povo de Arton percebeu que este posto pertencia a Tauron.

A Divina Serpente é, na verdade, uma criatura encontrada em alguns Reinos dos Deuses (especialmente os reinos de Azgher, Thyatis e do próprio Tau-

ron). Ela tem o torso humano de uma mulher, mas a cabeça e a cauda de uma serpente flamejante, medindo mais de dez metros de altura. Devido a confusão de tempos antigos, hoje muitas Divinas Serpentes são adoradas como divindades menores em regiões remotas de Arton. Outros povos ainda veneram Tauron sob a forma da Serpente, sem aceitarem o fato de que são duas criaturas diferentes.

Uma Divina Serpente habita cavernas envoltas em chamas, onde armazenam grandes tesouros nos ninhos. Adoram ouro e jóias, tanto quanto os dragões. É relativamente comum que escravizem criaturas mais fracas (que sejam imunes ao fogo) para servi-las em seus domínios (talvez por isso uma das crenças das criaturas que servem à Divina Serpente seja o fato de escravizar o mais fraco).

Divina Serpente: F6 (Fogo), H4, R5, A3, PdF4 (Fogo); 55 PVs, 35 PMs.

Arma Especial: Cada Serpente carrega um falçone ou uma cimitarra mágica muito valorizada por aventureiros que consigam carregá-la. Quando usa a arma ela recebe FA+1 com Força. A arma também é encantada com Explosão Elemental (Fogo): sempre que ela obtém um Acerto Crítico no ataque, o dano provocado é aumentado em +3. Para maiores informações sobre a habilidade Explosão Elemental veja o

MANUAL DA MAGIA.

Invulnerabilidade: A Divina Serpente é imune a tudo, exceto magia, armas mágicas e frio/gelo, e totalmente imune ao fogo, mesmo mágico. Ela também é imune a venenos, Sono, Paralisia, Acertos Críticos e dano às Características.

PVs Extras x2: Divinas Serpentes tem mais PVs do que a sua Resistência normalmente permitiria. Seus PVs são determinados como se ela tivesse um valor de Resistência 4 pontos a cima.

PMs Extras: Divinas Serpentes tem mais PMs do que a sua Resistência normalmente permitiria. Seus PMs são determinados como se ela tivesse um valor de Resistência 2 pontos a cima.

Resistência à Magia: Sempre que é alvo de alguma magia que permita um teste de Resistência, a Divina Serpente recebe um bônus de +3 no teste.

Perícias: Divinas Serpentes possuem as Perícias Manipulação e Sobrevivência.

Vulnerabilidade: Divinas Serpentes são vulneráveis ao frio/gelo (natural ou mágico). Quando atacadas por este tipo de elemento sua Armadura é reduzida à metade para determinar sua Força de Defesa.

Magia: Divinas Serpentes tem Fogo 7. As magias mais comuns entre elas são: Afetar Fogueira, Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Explosão, Invocação do Elemental, Poder Telepático, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento.

Corpo em Chamas: O corpo de uma Divina Serpente esta sempre envolto em chamas, e o simples toque de sua pele provoca 2d pontos de dano (ela pode suprimir essa habilidade livremente).

Construção: Para realizar um ataque de constrição a Serpente precisa apenas realizar um ataque contra o alvo, mas sem provocar dano. Caso sua FA seja maior do que a FD do alvo, ela acerta o ataque de constrição. A partir de então o alvo passa a ser considerado Indefeso, e a partir do próximo turno sofre os efeitos de seu Corpo em Chamas.

Escolhido dos Deuses

Escolhidos são seres de natureza extraplanar, como anjos, demônios, diabos, celestiais, etc. Escolhido dos Deuses é uma Vantagem, mas ela não pode ser comprada com pontos. Ela apenas pode ser adquirida em campanha, ou utilizada por NPCs.

Escolhido dos Deuses pode ser combinado a qualquer Vantagem Única. Além disso, criaturas, monstros e NPCs de todos os tipos podem ser Escolhidos dos Deuses – incluindo praticamente todas as criaturas vistas no **MANUAL DOS MONSTROS**.

Todos eles recebem F+1, H+1 e R+2. Todos os escolhidos são inteligentes, por isso nunca podem ter Inculto, e sempre são capazes de falar em pelo me-

nos um idioma (criaturas que geralmente não falam, como animais selvagens, são capazes de falar no idioma Valkar).

Um Escolhido pode selecionar uma entre as seguintes habilidades especiais:

- **Arma de Sopro:** uma vez a cada 1d+1 turnos, o escolhido pode expelir pela boca um cone de energia (fogo, frio ou sônico) de 10m. O escolhido recebe a Vantagem Tiro Múltiplo, seguindo as regras normais para o sopro de um dragão. Caso o escolhido tenha PdF0 recebe PdF 1d.
- **Encantar:** o escolhido é capaz de usar a magia Dominação Total sem consumir PMs. Um alvo que seja bem-sucedido no teste de Resistência torna-se imune a habilidade dele durante 24 horas.
- **Olhar Apavorante:** qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar do escolhido sofre os efeitos da magia Pânico, sem consumir PMs.
- **Olhar Petrificante:** qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar do escolhido sofre os efeitos da magia Petrificação, sem consumir PMs.
- **Veneno:** escolha qualquer ataque natural do escolhido para aplicar o veneno. A vítima deve obter sucesso em um teste de Resistência (com os seguintes modificadores: +1 se o escolhido tem R0-1; normal se tem R2-3; -1 se tem R4-5; -2 se tem R6-7; -3 se tem R8 ou mais). Em caso de falha a vítima perde 1 ponto em Força, Habilidade ou Resistência.

O Escolhido também pode selecionar duas entre as habilidades mencionadas a seguir:

- **Asas:** o escolhido recebe Levitação. Caso ele já seja alado passa a ter dois pares de asas (e recebe H+1 para movimentação em voo).
- **Garras:** o escolhido tem garras maiores e mais afiadas (criaturas sem garras não podem receber esta característica), aumentando sua FA em +2.
- **Habilidade Similar à Magia:** o escolhido recebe uma magia como habilidade natural (não consome PMs para conjurar), que pode ser escolhida livremente entre as magias disponíveis no **MANUAL DA MAGIA**. Escolhidos com R0-1 podem selecionar apenas magias de Focus 1 (ou que custem até 1 PM); escolhidos com R2-3 podem selecionar magias de Focus 1 ou 2 (até 2 PMs); escolhidos de R4-5 podem selecionar magias de Focus 1 a 3 (até 3 PMs), e assim por diante. A habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1+ metade da Resistência ou Habilidade do escolhido (aquele que for maior).
- **Membros Extras:** o escolhido tem um par extra de braços (ou patas, tentáculos, ou apêndices semelhantes; criaturas sem membros não podem receber esta característica). Recebe a Vantagem Única Membros Extras x2.

- **Percepção às Cegas:** o escolhido recebe Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçados, Radar e Infravisão).
- **Poder Camaleônico:** o escolhido recebe a Vantagem Invisibilidade, mas pode ser usada apenas fora de combate.
- **Presas:** o escolhido tem presas maiores e mais afiadas (criaturas sem presas não podem receber esta característica), aumentando em +2 a FA com a mordida.
- **Armadura Extra:** o escolhido recebe Armadura Extra a tudo, exceto dois ou mais elementos, que variam de acordo com a divindade (Trevas para deuses benignos, Luz para malignos...).
- **Regeneração:** o escolhido recebe a Vantagem Regeneração. Se tiver R5 ou mais a Regeneração será de 2 pontos, ao invés de 1.
- **Resistência à Magia:** o escolhido recebe Resistência à Magia ou Armadura Extra a magia e armas mágicas (escolha somente um – pode escolher as duas, mas neste caso serão duas habilidades diferentes).

Baatezu

Os baatezu, também chamados de diabos, são uma raça de extreplanares que representa o mau pérfido, que domina, corrompe e destrói tudo o que é bom, através de planos intrincados e inteligência maligna. Vivem em uma guerra constante contra os tanar'ri (demônios), conhecida apenas como O Expurgo – mas, ocasionalmente, também vem para Arton para causar mau e corrupção.

Enquanto os tanar'ri nascem naturalmente em certos Reinos dos Deuses, os baatezu não possuem mais um Plano nativo – o mundo onde eram gerados não existe mais. Assim, foi necessário um grande ritual que desvinculasse os baatezu de seu Plano de origem, e lhes permitisse continuar existindo (ritual esse realizado por Abahddon, líder incontestável dos baatezu). Hoje os baatezu vagam de um Plano ao outro, corrompendo e propagando o mal. São virtualmente imortais – sempre que destruídos, eles reaparecem em algum Plano dos Deuses qualquer (diferente dos tanar'ri, que reaparecem em seu Plano nativo). Por outro lado, o surgimento de novos baatezu é um evento extremamente raro.

Baatezu preferem viver nos Planos de Lin-Wu, Tanna-Toh e Tauron, devido ao temperamento leal que estes lugares emanam.

Todos os baatezu compartilham das seguintes características:

Invulnerabilidade: baatezu são completamente invulneráveis ao fogo e veneno, sejam de natureza mágica ou normal.

Armadura Extra: quando atacados com químico/ácido ou frio/gelo os baatezu tem sua Armadura duplicada para determinar sua Força de Defesa.

Telepatia: todos os baatezu (exceto os lêmures) possuem a Vantagem Telepatia. Podem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que esteja na linha de visão, mas alvos que não queiram ter suas mentes lidas podem fazer um teste de Resistência para evitar. Em combate, esta Vantagem também permite saber o valor de uma das Características do adversário (F, H, R, A ou PdF). Usada desta forma, consome 1 PM, e o alvo tem direito a um teste de Resistência para negar. Qualquer bônus de resistência contra magias também se aplica à Telepatia.

Idiomas: a maioria dos baatezu conhece apenas o idioma dracônico (utilizado por dragões, kobolds e algumas outras raças reptílicas), o idioma celestial (utilizado por anjos e celestiais) e o idioma infernal (seu próprio idioma).

Imortal: sempre que destruído, um baatezu irá reaparecer em um Reino dos Deuses qualquer. Uma vez que tenha sido destruído em um Plano, um baatezu não pode reatornar a este mesmo Plano nos próximos 100 anos (a menos que seja capaz de realizar certos rituais complicados e pouco conhecidos).

Código de Honra: todos os baatezu possuem algum tipo de lealdade. Eles sempre seguem ao menos um tipo de Código de Honra qualquer, que varia de um indivíduo a outro.

Visão no Escuro: baatezu podem ver na escuridão total, mas quando gerada por magia.

Invocar Baatezu: a maior parte dos baatezu pode invocar outros de sua espécie, mas possui uma margem limitada de sucesso. Lance 1d e compare o resultado com a descrição de cada baatezu. Os baatezu mais poderosos (como os lordes das profundezas) não possuem qualquer limitação.

Os baatezu invocados desta forma vão embora depois de uma hora. Além do mais, os baatezu invocados desta forma não podem utilizar sua própria habilidade de invocação durante uma hora.

Utilizar esta habilidade leva uma rodada, durante a qualquer o baatezu não poderá atacar nem realizar qualquer outra ação. Uma vez que tente invocar um outro baatezu e obtenha uma falha, ele ainda assim será considerado como tendo utilizado a habilidade.

A maioria dos baatezu não utiliza essa habilidade de forma leviana, uma vez que isso os deixa em dívida com a criatura invocada. Em geral, a invocação será ativada apenas quando necessário e para salvar a própria vida.

Diabo Barbado (Barbazus)

Atuam como a tropa de choque, liderando os ataques de hordas lêmure. Frequentemente carregam uma glaiive farpada.

O diabo barbado parece um humanóide asqueroso com 2m de altura, uma cauda longa, garras nas mãos e nos pés, orelhas pontudas e barba fina e repugnante. A superfície do corpo é recoberta por escamas úmidas.

Barbazus são agressivos e adoram lutar. Podem atacar com a glaiive (FA= F+H+1d) ou as duas garras (FA= F+H+1d cada).

Diabo Barbado: F2-3, H2-3, R2-3, A1-2, PdF0.

Baatezu: um diabo barbado possui Invulnerabilidade (calor/fogo e veneno), Armadura Extra (frio/gelo e químico/ácido), Visão no Escuro, Código de Honra e Telepatia.

Magias: os diabos barbados podem usar livremente a magia Teleportação Infalível de Vectorius (apenas pessoal) pelo custo normal em PMs.

Fúria: o diabo barbado pode usar os benefícios da Desvantagem Fúria em combate. Entretanto, quando ele sai de fúria não estará cansado, e não sofrerá nenhuma penalidade.

Ferimento Infernal: o golpe da glaiive de um diabo barbado faz o alvo sangrar sem parar. A vítima perde 1 PV adicional a cada turno seguinte até que o sangramento seja estancado (o que exige um Teste Normal de Primeiros Socorros ou uma magia de Cura – mas, neste segundo caso, a vítima deve obter sucesso em um teste de Habilidade, ou a magia não surte efeito e os PMs são consumidos normalmente). Quando é utilizada por outras criaturas, entretanto, a glaiive não manifesta esta habilidade.

Barba: caso um mesmo alvo seja atacado pelas duas garras do diabo barbado, automaticamente será atacado pela barba. A barba causa dano como se fosse um ataque com FA= F+1d e exige da vítima um teste de Resistência. Em caso de falha a vítima é afetada pela doença “calafrios diabólicos”: a cada dia a vítima sofre calafrios e perde 1 ou 2 pontos de Força (lance 1d, se o resultado for ímpar a vítima perde 1 ponto, mas se for par perde 2 pontos). A doença permanece até a que vítima chegue a F0 e morra ou até ser curada. Para curar a doença a vítima deve obter três sucessos consecutivos em testes de Resistência (realizados a cada dia depois do primeiro). Uma Cura de Maldição ou uma Cura Total também anulam o efeito – mas, usada desta forma a magia não restaura PVs. Um Desejo também cancela a doença.

Invocar Baatezu: uma vez ao dia o diabo barbado pode tentar invocar 3d lêmures (1 a 3 em 1d) ou um outro diabo barbado (1 ou 2 em 1d).

Diabo de Chifres (Cornugon)

Com a forma vagamente humanóide e o tamanho de um ogre, estes diabos são revestidos por escamas, possuem asas enormes e uma cauda prênsil e serpenteante. São empregados como força defensiva de elite, soldados supremos dos baatezu.

São guerreiros audazes que raramente recuam, mesmo quando as chances de vitória são reduzidas. Lutam com correntes com cravos (FA= F+H+1d), geralmente escolhendo os inimigos mais poderosos para enfrentar e derrotar rapidamente. Além da corrente, ainda podem atacar com a mordida (FA= F+1d) e a cauda (FA= F+1d). Quando estão desarmados, eles substituem as correntes por dois ataques com as garras (FA= F+1d).

Diabo de Chifres: F8-10, H4-6, R3-5, A4-5, PdF0.

Baatezu: os diabos de chifres possuem Invulnerabilidade (calor/fogo e veneno), Armadura Extra (frio/gelo e químico/ácido), Visão no Escuro, Código de Honra e Telepatia.

Magias: conugon podem usar Ilusão e Teleportação Infalível de Vectorius livremente, pelo custo normal em PMs, como se tivessem Focus 7 nos Caminhos necessários. Três vezes ao dia também podem usar Bola de Fogo e Trovão em Cadeia com Focus 7, pelo custo normal em PMs.

Resistência à Magia: um diabo de chifres podem somar +2 a qualquer teste de Resistência contra magias e efeitos similares que ao causem dano.

Aura de Medo: todas as criaturas à distância de ataque corporal do diabo de chifres sofrem os efeitos da magia Pânico (o diabo não consome PMs para realizar este efeito, e pode desligá-lo livremente se desejar). Vítimas que sejam bem-sucedidas no teste de Resistência tornam-se imunes à aura de medo deste cornugon durante 24 horas.

Atordoar: uma vítima atingida pela corrente do cornugon deve obter sucesso em um teste de R-2. Se falhar, fica atordoada durante 1d-2 turnos. Uma vítima atordoada é considerada Indefesa, e não pode atacar.

Ferimento Infernal: a cauda do diabo de chifres causa sangramento, fazendo com que a vítima continue a perder 1 PV por turno seguinte, até que o ferimento seja estancado (o que exige um Teste Difícil de Primeiro Socorros ou uma magia de Cura – mas neste caso o conjurador deve obter sucesso em um teste de H-2 ou a magia não surtirá efeito, mas os PMs são consumidos normalmente).

Regeneração: os diabos de chifres restauram 1 PV por turno. Entretanto, quando atacados por armas de prata ou Sagradas, o ferimento não regenera.

Invocar Baatezu: o diabo de chifres pode tentar invocar 3d lêmures ou 1d diabos barbados (1 a 3 em 1d) ou 1d diabos farpados (1 ou 2 em 1d) ou ainda um outro diabo de chifres (1 em 1d).

Diabo das Correntes (Kyton)

Os kyton parecem mortos-vivos envoltos em correntes, como os espíritos que carregam estes grilhões. Entretanto, são diabos semelhantes aos humanos, que não usam roupas, mas sim correntes ao redor do corpo. Os kyton são capazes de falar o idioma comum (a maioria dos baatezu falam apenas o idioma infernal).

Em combate, os kyton atacam duas vezes por turno com as correntes (FA= F+H+1d). Ou podem usar sua habilidade de controlar correntes para atacar mais vezes por turno.

Kyton: F2-3, H2-3, R2-3, A2-3, PdF0.

Baatezu: os kyton possuem Invulnerabilidade (calor/fogo e veneno), Armadura Extra (frio/gelo e químico/ácido), Visão no Escuro, Código de Honra e Telepatia.

Invulnerabilidade: além das invulnerabilidades normais dos baatezu os kyton ainda são invulneráveis ao frio/gelo.

Membros Elásticos: as correntes do kyton podem se estender a até 10m, como se fossem membros elásticos.

Regeneração: um kyton pode restaurar 1 PV por turno. Ele também pode restaurar membros perdidos. Entretanto, ele não pode restaurar dano proveniente de armas Sagradas, de prata ou ácido.

Resistência à Magia: kyton recebem +1 em qualquer teste de Resistência contra magias.

Vulnerabilidade: o kyton tem sua Armadura reduzida para A1 quando é atacado por armas de prata.

Controlar Correntes: o kyton pode controlar qualquer corrente que esteja a até 6m de distância. Estas correntes dançam e se movem conforme à sua vontade. Quando controla as correntes dando alguma ordem específica, entretanto, eles não podem atacar na rodada. Por outro lado, podem fazer com que cada corrente ataque com FA = H+1d. Com isso ele pode fazer um número de ataques por turno igual ao número de correntes que ele controla, contra quantos alvos desejar (até seis correntes contra um mesmo alvo).

Olhar Irritante: o kyton consegue mudar suas feições para que lembre um ente querido morto ou um poderoso inimigo de seu adversário. Qualquer um que olhar pro rosto do kyton deve obter um sucesso em um teste de Resistência ou sofrerá -1 de penalidade em todas as jogadas de dado durante 1d-2 turnos.

Diabo Farpado (Hamatula)

Este diabo se assemelha a um humanóide com o corpo coberto por farpas afiadas, com uma cauda comprida e musculosa também revestida por farpas. Parecem sempre agitados e nervosos, com os olhos

correndo para todos os lados. Medem pouco mais de dois metros de altura.

Atuam como guardas e seguranças pessoais para os maiores líderes dos baatezu. Lutam com duas garras (FA= F+H+1d cada uma) tentando empalar suas vítimas. Também podem usar sua magia de paralisia para imobilizar o alvo e tentar empalar com mais facilidade.

Diabo Farpado: F4-6 (Corte), H3-5, R3-4, A2-4, PdF0.

Baatezu: os hamatula possuem Invulnerabilidade (calor/fogo e veneno), Armadura Extra (frio/gelo e químico/ácido), Visão no Escuro, Código de Honra e Telepatia.

Magias: diabos farpados podem usar as magias Ilusão Avançada, Paralisia, Teleportação Avançada (apenas pessoal) livremente, pelo custo normal em PMs. Todas funcionam como se ele tivesse Focus 7 nos Caminhos necessários.

Resistência à Magia: diabos farpados recebem +3 de bônus em qualquer teste de Resistência voltado a magias.

Medo: qualquer criatura atingida pelo diabo farpado deve obter sucesso em um teste de R-1. Se falhar, será afetada pela magia Pânico (como se fosse conjurada com Focus 4). Independente do resultado, uma mesma criatura não pode ser afetada pelo toque do mesmo diabo durante 24 horas.

Empalar: se acertar uma vítima com sua garra o hamatula pode optar por não causar dano, mas imobilizar a vítima. A vítima deve, então, fazer um teste de Força contra a Força do diabo. Se o diabo vencer, a vítima fica presa e é considerada Indefesa. A partir do próximo turno o hamatula pode tentar empalar a vítima, realizando ataques com FA= F+H+1d+2 (e a vítima, por estar Indefesa, terá FD= A+1d). Libertar-se das garras do hamatula leva uma rodada inteira, e exige sucesso em um teste de Força contra a Força do diabo. Enquanto mantém uma vítima agarrada o diabo não pode atacar outros alvos.

Defesa Farpada: qualquer criatura que ataque um diabo farpado com Força sofre 2 pontos de dano por Corte e Perfuração devido às farpas que revestem o seu corpo. Armas de curto alcance (como espadas e punhais) não evitam este dano, mas armas mais longas (como lanças e alabardas) permitem ignorar a Defesa Farpada.

Invocar Baatezu: uma vez ao dia o diabo farpado pode tentar invocar 1d diabos barbados ou outro diabo farpado (1 ou 2 em 1d).

Diabo do Gelo (Gelugon)

Esta criatura se parece com um imenso inseto bípede com a pele fria como o gelo, medindo mais de três metros de altura. Tem garras nas mãos e nos

pés, uma cauda comprida coberta por espinhos pontudos.

Estes diabos atuam como comandantes das tropas baatezu. Lideram soldados e laçais nas guerras contra os tanar'ri. Quando sozinhos, são brutais e selvagens.

Diabos do gelo lutam apenas quando o confronto serve à sua causa, mas não hesitam em atacar quando o combate é necessário e a vitória é certa. Geralmente lutam com uma lança (FA= F+H+1d), e podem usar a mordida (FA= F+1d) e a cauda (FA= F+1d) em conjunto. Se não tiverem a lança, podem substituí-la por duas garras (FA= F+1d), e mais a mordida e a cauda.

Diabo do Gelo: F5-7 (Frio/Gelo), H3-5, R4-5, A4-5, PdF0-4 (Frio/Gelo).

Baatezu: os gelugon possuem Invulnerabilidade (calor/fogo e veneno), Armadura Extra (frio/gelo e químico/ácido), Visão no Escuro, Código de Honra e Telepatia.

Regeneração: o diabo do gelo regenera 1 PV por turno. Entretanto, ele não pode regenerar o dano proveniente de armas Sagradas.

Resistência à Magia: gelugon recebem +3 de bônus em testes de Resistência contra magias.

Magias: o diabo do gelo pode realizar as seguintes magias pelo custo normal em PMs: Aura Profana, Inferno de Gelo, Ilusão Avançada, Teleportação Avançada. Todas funcionam como se conjuradas com Focus 7 nos Caminhos necessários.

Aura de Medo: todas as criaturas a até 3m de um diabo do gelo deve obter sucesso em um teste de R-2 ou será afetada pela magia Pânico (como se fosse conjurada com Focus 6). Uma criatura que tenha sido bem-sucedida no teste torna-se imune à Aura de Medo deste gelugon durante 24 horas. Os baatezu são imunes a esta Aura de Medo.

Lentidão: o golpe da cauda ou da lança de um gelugon provoca frio tão intenso que o alvo deve obter sucesso em um teste de R-2. Se falhar, será afetado por um efeito de lentidão: a vítima sempre perde a iniciativa nos turnos seguintes e sofre uma penalidade de H-2. O efeito de frio dura 1d turnos. Bônus por Resistência à Magia se aplicam no teste de Resistência.

Invocar Baatezu: uma vez ao dia o diabo do gelo pode tentar invocar 3d lêmures, 1d diabos barbados ou 1d+1 diabos de ossos (1 a 3 em 1d), ou mesmo um outro diabo do gelo (1 ou 2 em 1d).

Diabo dos Ossos (Osluth)

Atuando como informantes para os baatezu, os diabos dos ossos monitoram as atividades dos outros diabos e relatam suas falhas ao líderes e o general Abahddon.

O diabo dos ossos é uma criatura cheia de ossos, quase uma casca de uma forma humanóide. Seu rosto é uma caveira pavorosa de pele ressecada. Possui uma cauda de escorpião e exala um odor de carne podre. Medem cerca de 3m de altura.

Diabos dos ossos odeiam todas as outras criaturas e atacam sem hesitar. Geralmente usam suas magias para manter seus oponentes afastados uns dos outros. Em combate eles podem atacar com a mordida (FA= F+H+1d), as duas garras (FA= F+1d) e um ferrão (FA= F+1d).

Diabo dos Ossos: F4-5, H2-3, R3-4, A3, PdF0-2.

Baatezu: como todos baatezu, os diabos dos ossos possuem Invulnerabilidade (calor/fogo e veneno), Armadura Extra (frio/gelo e químico/ácido), Visão no Escuro, Código de Honra e Telepatia.

Magias: um diabo dos ossos pode usar as seguintes magias pelo custo normal em PMs: Criação de Mortos-Vivos, Pânico, Ilusão Avançada, Invisibilidade, O Canto da Sereia e Vôo. Todas funcionam como se ele tivesse Focus 3 nos Caminhos necessários. Ele também pode usar a magia Teleportação Infalível livremente (pelo custo normal em PMs) como se tivesse Focus 7, mas pode afetar apenas a si mesmo e seu equipamento.

Resistência à Magia: diabos de ossos recebem +1 de bônus em qualquer teste de Resistência voltado a magias.

Aura de Medo: este diabo pode irradiar uma aura de medo livremente, que afeta todas as criaturas à distância de combate corporal. Todos dentro da área devem obter sucesso em um teste de Resistência ou são afetados pela magia Pânico (mas o diabo não consome PMs para isso). Aqueles que obtiverem sucesso tornam-se imunes à Aura de Medo (mas não à magia Pânico) gerada por este diabo dos ossos durante 24 horas. Todos os baatezu são imunes à Aura de Medo.

Veneno: o diabo dos ossos pode atacar com o ferrão (FA = F+1d). Se obtiver sucesso, além do dano a vítima deve obter sucesso em um teste de Resistência ou ficará fraca e sofrerá a perda de 1 ponto de Força. Este dano pode ser restaurado com descanso (1 ponto por dia) ou magia de Cura (mas usada desta forma a magia não restaura PVs).

Invocar Baatezu: os diabos dos ossos podem, uma vez por dia, tentar invocar 2d lêmures (1 a 3 em 1d) ou um outro diabo dos ossos (1 ou 2 em 1d).

Diabrete

Diabretes muitas vezes servem a conjuradores leais e malignos como conselheiros ou espiões. Parecem humanóides pequenos (cerca de 60cm de altura), com asas de couro, cauda farpada e pontiaguda e chifres retorcidos. Têm a pele vermelha escura, com dentes e chifres brancos.

Diabretes são covardes, mas gostam de realizar ataques surpresas. Geralmente investe com a cauda venenosa e depois recua.

Diabrete: F0-1, H1-2, R0-1, A1, PdF0-1.

Baatezu: como todos baatezu, os diabretes possuem Invulnerabilidade (calor/fogo e veneno), Armadura Extra (frio/gelo e químico/ácido), Visão no Escuro, Código de Honra e Telepatia. Eles não são capazes de invocar outros baatezu.

Regeneração: diabretes restauram 1 PVs por rodada. Entretanto eles não conseguem regenerar danos provenientes de armas de prata, armas Sagradas (com a Vantagem Sagrada) e nem dano por químico/ácido (embora ainda recebam os benefícios de Armadura Extra contra este tipo de dano).

Magias: diabretes podem usar as seguintes magias normalmente como se tivessem Focus 3: Detecção de Magia, Detecção do Bem e Invisibilidade. Uma vez ao dia também pode usar O Canto da Sereia como se tivesse Focus 6. Para conjurar estas magias ele deve gastar o custo normal em PMs.

Veneno: o ferrão do diabrete exige sucesso em um teste de R+1. Caso falhe no teste a vítima fica fraca e sofre a perda de 1 ponto de Habilidade. Este dano pode ser restaurado com uma magia de Cura (mas, usada desta forma, a magia não restaura PVs) ou com descanso (cada dia de descanso restaura 1 ponto de Característica).

Transformação: todos os diabretes conhecem pelo menos duas magias de Transformação para assumir a forma de algum animal do tamanho de um humano ou menor. As criaturas preferidas são corvos, aranhas, ratos e javalis. O diabrete sempre sabe como retornar à sua forma original. Ele não consome PMs para realizar estas duas magias, e não possui limite diário.

Erinyes

As erinyes parecem mulheres humanóides de pele impecável e beleza feroz, com asas emplumadas e olhos vermelhos. Dizem que as primeiras representantes desta raça eram celestiais que caíram por alguma tentação ou algum crime e foram transmutadas em diabos.

Erinyes atuam como bateadoras, serviçais e concubinas para baatezu poderosos. Ao contrário dos demais diabos, são atraentes para os olhos humanos – e usam esta característica para se aproveitar de seres mortais.

Erinyes preferem atacar à distância, usando um arco mágico que carregam consigo. Os arcos funcionam como uma Arma Especial (FA= H+PdF+1d+1), sempre envolto a chamas (dano por Calor/Fogo). Quando são obrigadas a lutar corpo-a-corpo podem primeiro arremessar a corda para enredar o alvo e depois usam espadas longas (FA= F+H+1d).

Erinyes: F4-5 (Corte), H3-4, R2-3, A2-3, PdF4-6 (Calor/Fogo).

Baatezu: as erinyes possuem Invulnerabilidade (calor/fogo e veneno), Armadura Extra (frio/gelo e químico/ácido), Visão no Escuro, Código de Honra e Telepatia.

Arma Especial: cada erinye utiliza um arco longo flamejante mágico. O arco causa dano por Calor/Fogo e ataca com FA= H+PdF+1d+1.

Resistência à Magia: as erinyes recebem +2 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causam dano.

Magias: erinyes podem usar Ilusão (com Focus 4) e Teleportação Avançada (com Focus 7) livremente pelo custo normal em PMs.

Visão da Verdade: os olhos da erinyes são capazes de detectar qualquer tipo de disfarce, invisibilidade e outras formas de enganação.

Enredar: cada erinye carrega uma corda especial que pode arremessar contra um alvo para enredá-lo. Uma vítima enredada sofre penalidade de H-2 para qualquer teste. Para acertar a corda a erinye deve obter sucesso em um ataque à distância (FA= H+PdF+1d). Se a vítima sofrer 1 ponto de dano ou mais, ela não sofre dano nenhum, mas ficará imobilizada pela corda. Livrar-se da corda exige um teste de Força, e consome uma rodada. Uma vítima enredada é considerada Indefesa.

Invocar Baatezu: uma vez ao dia a erinye pode invocar 3d lêmmures ou 1d-2 diabos barbados (1 a 3 em 1d).

Gato Infernal

Os gatos infernais são diabos ariscos, também conhecidos como bezekiras. Movem-se quase em silêncio absoluto, à procura de uma oportunidade de causar o mal. Medem 7m de comprimento e seus olhos brilham com astúcia felina.

Estes baatezu armam emboscadas para surpreender seus inimigos. Atacam com as duas garras (FA= F+H+1d cada uma) e a mordida (FA= F+1d).

Gato Infernal: F5-7, H2-4, R2-3, A0-2, PdF0.

Baatezu: um gato infernal possui Invulnerabilidade (calor/fogo e veneno), Armadura Extra (frio/gelo e químico/ácido), Visão no Escuro, Código de Honra e Telepatia.

Invisibilidade: em qualquer área que esteja suficientemente iluminada para que um ser humano enxergue um gato infernal torna-se invisível. Esta invisibilidade não pode ser cancelada de nenhuma forma, e não consome PMs. Qualquer criatura que tente atacar o gato infernal desta forma sofrerá H-1 para combates corporais e H-3 para ataques à distância e Esquiva. Visão no Escuro anula o efeito; Audição Aguçada reduz as penalidades em 1 (nenhuma pena-

lidade para combate corporal, H-2 em combate à distância). Em lugares escuros o gato parece um esboço de luz fraca, e pode ser observado a até 9m de distância (o dobro para personagens com Visão Aguçada, Infravisão, visão no escuro ou visão na penumbra).

Furtividade: um gato infernal possui a Especialização Furtividade, o que lhe permite se aproximar de seus inimigos sem ser notado.

Sentidos Especiais: o gato infernal recebe os benefícios de Audição Aguçada e Faro Aguçado.

Bote: caso salte sobre seu adversário na primeira rodada de combate ele poderá realizar dois ataques com as garras e a mordida (todos com FA= F+H+1d). Os ataques seguintes serão mais fracos (a mordida é calculada como FA= F+1d).

Agarrar: caso acerte um ataque com a mordida o gato infernal pode optar por não causar dano e agarrar a vítima. Uma vítima agarrada é considerada Indefesa, e ainda pode ser alvo de um novo ataque com as garras traseiras (cada uma com FA= F+H+1d). Ele pode usar as patas traseiras mesmo que já tenha atacado com as patas dianteiras neste turno.

Lêmure

Os lêmures parecem bolhas ferventes de carne derretida, medindo cerca de 1,5m de altura. Tem dorso e cabeça levemente humanóide, mas suas características são distorcidas parecendo em uma angústia permanente.

Os lêmures se lançam sobre qualquer coisa que encontram e tentam rasga-la em pedaços. Apenas outros baatezu mais poderosos podem fazê-los parar – ou a sua própria destruição.

Lêmure: F0-1, H0-1, R1, A0-1, PdF0.

Baatezu: como todos baatezu, os lêmure possuem Invulnerabilidade (calor/fogo e veneno), Armadura Extra (frio/gelo e químico/ácido), Visão no Escuro e Código de Honra. Eles não possuem Telepatia e são incapazes de invocar outros baatezu.

Vulnerabilidade: os lêmure tem sua Armadura reduzida para 0 quando são atacados por armas de prata.

Estúpido: lêmures são estúpidos, por isso são imunes a qualquer forma de ação mental (Telepatia, e qualquer magia que a tenha como exigência). Por outro lado, eles também não possuem Telepatia.

Lorde das Profundezas

Medindo a altura de dois seres humanos, um lorde das profundezas tem o corpo envolto em chamas, um par de asas de couro e uma cauda que chicoteia a todo momento. Sua boca é recheada de presas que gotejam veneno e doença.

Os lordes das profundezas são os senhores incontestáveis entre os baatezu. Lideram todos os demais demônios, e ocasionalmente tramam uns contra os outros para tornarem-se mais poderosos. Atualmente o líder incontestável entre os próprios lordes é Abahaddon, o Senhor das Tropas do Fosso Profundo.

Em combate, estes seres são astutos. Podem se aproximar de seus alvos invisíveis, mordendo aqueles que forem capazes de vê-lo. Também costumam encher um local com suas bolas de fogo (já que são imunes ao fogo).

Um lorde das profundezas ataca com as duas garras (FA= F+H+1d) e ainda pode usar as duas asas (FA= F+1d), a mordida (FA= F+1d) e a cauda (FA= F+1d) em combate.

Lorde das Profundezas: F10-12, H5-7, R5-6, A5-6, PdF0-10.

Baatezu: os lordes das profundezas possuem Invulnerabilidade (calor/fogo e veneno), Armadura Extra (frio/gelo e químico/ácido), Visão no Escuro, Código de Honra e Telepatia.

Magias: o lorde das profundezas pode realizar as seguintes magias, pelo custo normal em PMs: Aura Profana, Bola de Fogo, Criação de Mortos-Vivos, Cancelamento de Magia, Ilusão Avançada, Invisibilidade e Teleportação Avançada. Uma vez ao dia ele também pode usar a Rocha Cadente de Vectorius, consumindo 2 PMs. Todas as magias funcionam como se fossem conjuradas com Focus 9.

Regeneração: um lorde das profundezas pode regenerar 1 PV por turno. Entretanto ele não consegue regenerar dano proveniente de armas Sagradas ou armas de prata.

Resistência à Magia: um lorde das profundezas recebe +3 de bônus em qualquer teste de Resistência contra magias que não causam dano.

Veneno: a mordida de um lorde das profundezas inocula veneno. O alvo deve obter sucesso em um teste de R-3 ou sofrerá a perda de 1d-3 pontos de Resistência (o que também reduz seus PVs e PMs). Cerca de 2d minutos depois a vítima deve fazer um novo teste de R-3 e, se falhar, terá seus PVs reduzidos imediatamente para zero e terá que fazer um Teste de Morte.

Aura de Medo: um lorde das profundezas irradia aura de medo que exige de todos a até 6m um sucesso em um teste de R-1. Se o alvo falhar será afetado pela magia Pânico (como se fosse conjurada com Focus 9). Uma criatura que obtenha sucesso no teste não poderá ser afetada pela aura deste mesmo lorde nas próximas 24 horas.

Doença: além do veneno a mordida de um lorde das profundezas ainda exige mais um teste de R-2 no momento da mordida. Se o alvo falhar será acometido por uma doença de “calafrios diabólicos”: nos próxi-

mos 1d-2 dias o alvo sofrerá calafrios que reduzem sua Força em -1.

Construção: caso acerte seu ataque com a cauda um lorde das profundezas pode realizar um ataque de construção. Neste caso ele não causa dano, e o alvo tem direito a um teste de Força contra a Força do lorde. Se falhar, a vítima passa a ser considerada Indefesa nos ataques seguintes. O ataque de construção de um lorde das profundezas é feito com $FA = F + H + 1d + 2$.

Invocar Baatezu: duas vezes ao dia um lorde das profundezas pode invocar 2 lêmures, 2 diabos de ossos, 2 diabos barbados, uma erinye, um diabo de chifres OU um diabo do gelo sem nenhuma chance de erro.

Tanar'ris

Enquanto os baatezu representam o mau que corrompe e manipula, os tanar'ri representam o mal caótico, que destrói e truca. De todos os seres abissais, são os mais violentos, agressivos e inconstantes.

Os tanar'ri são a essência do mal. Por isso eles podem surgir naturalmente em certos Reinos dos Deuses que se identificam com sua natureza – principalmente os reinos de Keenn, Megalokk e Ragnar. Além disso, eles também podem nascer de outros tanar'ri, podem surgir da corrupção de almas mortais extremamente malignas, ou podem sofrer mutações, transformando-se em tanar'ri de espécies mais fortes com o tempo.

Dependendo de seu Plano nativo um tanar'ri pode ter certos traços diferenciados. Os nativos do reino de Megalokk, por exemplo, parecem mais bestiais e selvagens. Os do reino de Keenn têm aparência mais ameaçadora, intimidadora, e geralmente carregam cicatrizes com orgulho. E os nascidos no reino de Ragnar costumam ter traços em comum, ou que lembram, goblinóides ou mortos-vivos. Estes traços, entretanto, não chegam a oferecer qualquer benefício ou habilidade extra. Além disso, o fato de serem gerados em um Plano ou outro não os torna servos daquela divindade – eles podem até reconhecer o poder dos deuses e outras criaturas poderosas, mas negam-se a trabalhar para eles.

Os tanar'ri existem em uma variedade tão grande que tornar-se impossível catalogar todas elas. Algumas, entretanto, são mais conhecidas, e serão apresentadas a seguir.

Todos os tanar'ri compartilham das seguintes características:

Invulnerabilidade: tanar'ri são totalmente invulneráveis a químico/veneno e eletricidade de quaisquer tipos.

Armadura Extra: quando atacados por calor/fogo, frio/gelo ou químico/ácido os tanar'ri tem sua Armadu-

ra multiplicada por dois para determinar sua Força de Defesa.

Telepatia: os tanar'ri podem comunicar-se telepaticamente com outras criaturas. Também podem ler mentes, mas o alvo tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Utilizada em combate, esta habilidade permite saber o valor de uma das Características do alvo, mas exige o gasto de 1 PM.

Imortal: sempre que é destruído em Arton ou qualquer outro mundo que não seja o seu Plano nativo, um tanar'ri não morre, mas retorna para o seu Plano nativo. Entretanto, uma vez que isso aconteça o tanar'ri não poderá mais deixar o seu Plano nos próximos 100 anos. Se for destruído em seu Plano nativo, um tanar'ri deixa de existir para sempre.

Insano: todo tanar'ri serve ao caos absoluto. Todos eles possuem um tipo de insanidade qualquer, de qualquer valor. As mais comuns são Furioso, Megalomaníaco e Obsessivo.

Idiomas: a maioria dos tanar'ri conhece apenas o idioma dracônico (utilizado por dragões, kobolds e algumas outras raças reptílicas), o idioma celestial (utilizado por anjos e celestiais) e o idioma abissal (seu próprio idioma).

Invocar Tanar'ri: como os baatezu, muitos tanar'ri podem invocar outros de sua raça. Geralmente há uma margem limitada de sucesso: lance 1d e compare com o resultado na descrição de cada tanar'ri.

Os tanar'ri invocados desta forma vão embora depois de uma hora. Além do mais, eles não podem utilizar sua própria habilidade de invocação durante uma hora.

Utilizar esta habilidade leva uma rodada, durante a qual o tanar'ri não poderá atacar nem realizar qualquer outra ação. Uma vez que tente invocar um outro tanar'ri e obtenha uma falha, ele ainda assim será considerado como tendo utilizado a habilidade.

Devido à sua arrogância e ao desprezo que sentem em dever favores, os tanar'ri relutam em ativar este poder.

Babau

Este demônio humanóide tem o corpo revestido por couro negro, de onde secreta uma substância gosmenta e avermelhada. A cabeça é decorada com orelhas pontudas e chifres curvados para a parte de trás do crânio, enquanto a boca ocupa metade do rosto da criatura e é repleta de dentes afiados. Medem quase dois metros de altura.

Os babau são assassinos furiosos que vivem tramando planos detalhados e astutos. São sorrrateiros e dissimuladores, preferem sempre enfrentar os inimigos mais poderosos que encontram. Em combate eles usam as duas garras ($FA = F + H + 1d$ cada) e a mordida ($FA = F + 1d$).

Babau: F4-6, H2-3, R2-3, A1-2, PdF0.

Tanar'ri: como todos tanar'ri, os babau possuem Invulnerabilidade (químico/veneno e eletricidade), Armadura Extra (calor/fogo, frio/gelo e químico/ácido), Telepatia, e Insanidade.

Sentidos Especiais: os babau possuem Infravisão.

Resistência à Magia: babau recebem +1 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causem dano.

Magias: babau podem usar as seguintes magias pelo custo normal em PMs: Cancelamento de Magia, Escuridão, Sentidos Especiais e Teleportação Avançada (apenas pessoal). Todas funcionam como conjuradas com Focus 3 (com exceção da Teleportação Avançada, que funciona com Focus 7).

Crime: babau possuem todos os benefícios da perícia Crime, utilizando-a principalmente para manter-se escondidos ou moverem-se furtivamente.

Muco Protetor: uma gosma avermelhada e viscosa reveste o corpo de um babau. Qualquer arma não mágica que tenha contato com seu corpo é danificada e recebe uma penalidade de -1 em todas as jogadas (em geral, recebe FA-1). Quando o ataque é realizado por uma arma mágica ou Arma Especial o usuário deve fazer um teste de Resistência. Se obtiver sucesso a arma não sofre nenhuma penalidade. Criaturas atacando com as mãos nuas sofrem a mesma penalidade, mas sempre tem direito ao teste de Resistência para evitar.

Ataque Furtivo: sempre que ataca um alvo Surpreso ou Indefeso o babau consegue atingir um ponto vital, e por isso recebe +2 para determinar sua FA.

Invocar Tanar'ri: uma vez ao dia um babau pode tentar invocar outro babau (1 a 3 em 1d).

Balor

Estes demônios têm o corpo de um humanóide enorme, medindo pelo menos quatro metros de altura, com imensas asas de couro. Chamas parecem dançar sob a sua pele, e ele sempre é visto empunhando uma espada afiada e um chicote em chamas.

Os balor são os maiores e mais fortes entre os demônios (tirando, claro, a Rainha da Destruição Lamashtu). Atuam como generais nos exércitos demoníacos, incentivam seus semelhantes a propagar a miséria e o terror.

Eles preferem entrar em combate usando sua espada e chicote (veja abaixo). Se estes não estiverem disponíveis ele ataca com as duas garras (FA= F+H+1d cada uma). Se perceberem que o adversário é muito resistente, podem se distanciar e atacar de longe antes de enfrentar seus inimigos frente à frente.

Balor: F10-12, H5-6, R5-6, A4-5, PdF0-10.

Tanar'ri: os balor possuem Invulnerabilidade (químico/veneno e eletricidade), Armadura Extra (calor/fogo, frio/gelo e químico/ácido), Telepatia, e Insanidade.

Arma Especial: todos os balor carregam uma espada longa com a habilidade Vorpal, que utilizam em combate. Sacar a arma consome uma rodada. Quando lutam com a arma eles atacam com FA= F+H+1d+1, e caso a vítima receba qualquer dano deverá fazer um teste de Armadura. Se falhar, terá a cabeça decapitada. Se obtiver sucesso, recebe dano normal. Qualquer dano superior a 1 que o balor recebe fará com que a arma caia de suas mãos.

Arma Especial: além de sua espada longa o balor também carrega um chicote flamejante como arma especial. O chicote ataca com FA= F+H+1d+1, mas pode acertar alvos a até 10m (como Membros Elásticos). Seu dano é personalizado como Calor/Fogo. Sacar o chicote consome uma rodada. Qualquer dano superior a 1 que o balor recebe fará com que a arma caia de suas mãos.

Sentidos Especiais: balor possuem o sentido de Infravisão. Eles também possuem um olhar da verdade capaz de detectar qualquer disfarce, invisibilidade e ilusão.

Resistência à Magia: todos os balor recebem +3 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causem dano.

Magias: os balor podem usar as seguintes magias livremente: Aura Profana, Cancelamento de Magia, A Loucura de Atavus, Força Mágica e Teleportação Avançada (apenas pessoal e seus equipamentos) pelo custo normal em PMs. Uma vez ao dia também podem conjurar Inferno de Gelo (mas que invoca uma chuva de fogo ao invés de chuva de gelo) pelo custo normal em PMs. Todas as magias funcionam como se conjuradas com Focus 10.

Espasmos de Morte: quando é destruído o balor explode em um relampejo de luz ofuscante que ataca todos a até 30m com FA= 50+1d. Um teste de Esquiva reduz o dano à metade. A explosão também destrói imediatamente qualquer arma que o balor estiver carregando (incluindo suas Armas Especiais).

Enredar: o balor pode aprisionar uma vítima com seu chicote. Neste caso, se conseguir causar 1 ponto de dano ou mais à vítima ele pode optar por não causar dano, mas enredar o alvo. A vítima deve então fazer um teste de Força contra a Força do balor. Se falhar, será puxada, no turno seguinte, para perto do seu corpo ígneo (veja abaixo).

Corpo Ígneo: o corpo de um balor é banhado em chamas. Qualquer criatura que tentar agarrar o demônio ou tocar o seu corpo por mais de um turno sofrerá imediatamente 3d pontos de dano (sem direito a nenhum teste para reduzir à metade nem para absorver).

Invocar Tanar'ri: uma vez ao dia um balor pode invocar 6d dretch, 1d-2 hezrou, um nalfeshnee, um glabrezu, uma marilith OU um outro balor sem nenhuma chance de erro.

Bebilith

Similar a uma aranha enorme e deformada, do tamanho de um cavalo, os bebilith são demônios que caçam outros demônios – mas que não se importam em atacar qualquer ser vivo que encontrem no caminho. As patas dianteiras terminam em ferrões venenosos, e uma gosma nojenta pinga de suas presas. A envergadura de suas patas pode chegar a quatro metros.

Em combate os bebilith geralmente escolhem um alvo e se concentram nele, usando suas teias paralisantes. Caso enfrentem inimigos claramente mais poderosos, podem morder alguns adversários antes de bater em retirada. Atacam com a mordida (FA= F+H+1d) e as duas garras (FA= F+1d cada).

Bebilith: F8-10, H4-5, R4-5, A2-4, PdF2-4.

Tanar'ri: os bebilith possuem apenas Telepatia, e Insanidade. Eles não possuem a Invulnerabilidade e Armadura Extra comum a todos os tanar'ri.

Sentidos Especiais: bebilith possuem os sentidos de Infravisão, para enxergar no escuro (mas não escuridão mágica) e Faro Apurado. Qualquer teste de Perícia envolvendo o Faro é realizado como sendo um nível mais fácil (um teste Médio se torna Fácil, por exemplo).

Paralisia: o bebilith pode disparar uma teia pela boca para paralisar o alvo. Para isso ele deve gastar uma certa quantidade de PMs e realizar um ataque de longa distância (FA= H+PdF+1d). Se vencer, não provoca nenhum dano, mas a vítima fica incapazes de se mover, esquivar, falar ou usar magia. A vítima é considerada Indefesa. A vítima permanece paralisada por um número de turnos igual à quantidade de PMs que o bebilith utilizou (sendo o mínimo 2 PMs).

Furtividade: um bebilith pode usar a Especialização Furtividade (de Crime) livremente.

Magias: um bebilith pode usar a magia Teleportação Planar livremente, pelo custo normal em PMs. Entretanto ele pode afetar apenas a si mesmo, nunca outras criaturas.

Veneno: a mordida de um bebilith inocula veneno que exige da vítima sucesso em um teste de Resistência -2. Se falhar a vítima perde 1 ponto de Resistência (o que também reduz seus PVs e PMs). Este pode apenas ser recuperado com descanso (um ponto por dia de descanso completo) ou magias de cura (mas usadas desta forma elas não restauram PVs, apenas recuperam o ponto perdido – os PVs e PMs perdidos pela redução de Resistência não são recuperados).

Destruir Armaduras: se o bebilith acertar um mesmo alvo com as duas garras na mesma rodada e arrancará parte da armadura que o alvo esteja usando. A vítima perde 1d pontos de Armadura. Vítimas com A0 não são afetadas. A armadura danificada pode ser consertada com um teste de Mecânica (de Máquinas). Cada sucesso no teste restaura 1 ponto de Armadura, mas exige uma hora de trabalho; em caso de falha o mesmo personagem não poderá realizar novos testes. Um armeiro ou ferreiro profissional cobra 1dx100+500 Tibares de cobre para cada ponto restaurado.

Caçador

Caçadores não são demônios de verdade. São construtos criados por magia negra para servir aos lordes demoníacos. São especialistas em recuperar objetos perdidos, escravos fugitivos e inimigos procurados. Também são usados pelos lordes demônios para cumprir missões que eles geralmente não confiariam a seus irmãos demoníacos.

Muitos acreditam que os caçadores tenham sido construídos à imagem dos bebilith: parecem grandes aranhas (aproximadamente do mesmo tamanho que os bebilith) cujos membros dianteiros terminam em grandes cutelos, e a cabeça é ornamentada com quatro olhos bulbosos.

Um caçador ataca com as duas garras (FA= F+H+1d) e uma mordida (FA= F+1d). Também podem atacar com os raios ópticos (FA= H+PdF+1d) (veja adiante).

Caçador: F10-11, H2-3, R3-4, A2-4, PdF0.

Construto: caçadores não são tanar'ri verdadeiros, por isso não possuem nenhuma das suas características. Ao invés disso são construtos: não precisam dormir, comer ou beber, são imunes a venenos, doenças e magias que afetem a mente (que tenham Telepatia como exigência) e quaisquer outras que só funcionem com seres vivos. Podem recuperar PMs de modo normal, mas a única forma de recuperarem PVs é com conserto (utilizando a Perícia Máquinas: cada sucesso em um teste de H+1 restaura 1 PV).

Sentidos Especiais: caçadores possuem o sentido de Infravisão, o que lhes permite enxergar na escuridão com perfeição (mas não escuridão mágica).

Regeneração: caçadores podem recuperar 1 PV por turno. Entretanto, eles NÃO podem regenerar membros perdidos de nenhuma forma, e se forem reduzidos a 0 PVs eles também deixam de regenerar seus ferimentos. Eles podem apenas ser concertados para recuperar um membro perdido.

Raio Óptico: os olhos de um caçador podem disparar raios com quatro diferentes efeitos. Ele pode usar o raio óptico em conjunto com qualquer ataque, livremente (entretanto, apenas poderá afetar alvos

que estejam em sua frente). Cada tipo de raio só pode ser usado uma vez a cada quatro turnos.

O primeiro raio causa dano normal (FA= H+PdF+1d) por calor/fogo.

O segundo raio causa dano normal (FA= H+PdF+1d) por frio/gelo.

O terceiro raio causa dano normal (FA= H+PdF+1d) por eletricidade.

O quarto raio (o mais perigoso) não causa dano, mas caso a vítima seja atingida (sofre 1 ponto de dano ou mais) será afetada pela magia Petrificação (com direito a um teste de Resistência para negar o efeito).

Recuperar: quando um lorde demônio dá a um caçador uma ordem de encontrar uma criatura ou recuperar um item, o caçador consegue saber a localização exata desta criatura ou objeto. Magias ou outras tentativas de confundir o caçador não funcionam (exceto a intervenção de um deus maior). O demônio que dá a ordem deve ter visto a criatura ou objeto pelo menos uma vez na vida pessoalmente.

Agarrar: um caçador que acerte um ataque com uma de suas garras pode tentar agarrar a vítima. Neste caso ele não causará dano nenhum, mas a vítima ficará presa – a menos que obtenha sucesso em um teste de Força contra a Força do caçador. Uma vítima aprisionada é considerada Indefesa. O caçador geralmente utiliza esta prática para “recuperar” com vida as criaturas ordenadas por seu mestre.

Dretch

Esta criatura tem o corpo atarracado e roliço, quase sem pêlos, carne flácida e boca repleta de presas. São os mais fracos entre os tanar’ri, embora ainda sejam perigosos. Costumam perambular em tumbas ou servirem como soldados rasos nos combates dos tanar’ri. São incapazes de falar, embora ainda possam usar Telepatia.

Em combate, eles geralmente confiam em sua maior quantidade para confrontar o inimigo – por isso invocam outros de sua espécie logo que iniciam o combate. Quando estão perdendo, entretanto, tratam de fugir rapidamente. Usam as duas garras (FA= F+H+1d) e a mordida (F+1d).

Dretch: F0-1, H1, R0-1, A0-1, PdF0.

Tanar’ri: os dretch possuem Invulnerabilidade (químico/veneno e eletricidade), Armadura Extra (calor/fogo, frio/gelo e químico/ácido), Telepatia, e Insanidade.

Sentidos Especiais: os dretch possuem o sentido de Infravisão para enxergar no escuro.

Magias: um dretch pode usar a magia Pânico (conjurada com Focus 2) livremente pelo custo normal em PMs (1 PM).

Invocar Tanar’ri: um dretch pode tentar invocar outro dretch (1 ou 2 em 1d).

Glabrezu

Medindo cerca de 4,5m de altura os demônios glabrezu tem o corpo largo e musculoso, com quatro braços (sendo que duas terminam em mãos com garras, e as outras duas em um tipo de pinça). A cabeça lembra um cão com chifres.

Estes demônios costumam seduzir os mortais com promessas de poder e riqueza para levá-los à ruína. Preferem o subterfúgio ao combate – mas podem lutar com fervor caso venham a falhar.

Glabrezu atacam com as duas pinças (FA= F+H+1d+2), as duas garras (FA= F+H+1d) e a mordida (FA= F+1d).

Glabrezu: F9-10, H4-5, R3-4, A4-5, PdF0.

Tanar’ri: os dretch possuem Invulnerabilidade (químico/veneno e eletricidade), Armadura Extra (calor/fogo, frio/gelo e químico/ácido), Telepatia, e Insanidade.

Sentidos Especiais: um glabrezu tem todos os sentidos ligados à visão: Visão Aguçada, Infravisão, Ver o Invisível e Visão de Raio-X. Ele nunca pode ser enganado por uma ilusão ou disfarce.

Magias: o glabrezu pode usar as seguintes magias, pelo custo normal em PMs: Ação Aleatória, Cancelamento de Magia, Imagem Turva e Teleportação Avançada. Todas elas funcionam como se fossem conjuradas com Focus 7.

Uma vez por mês um glabrezu também pode realizar uma magia Desejo para um mortal. Entretanto, a menos que a magia seja realizada para causar dor e sofrimento no mundo, o glabrezu exigirá algum ato maligno terrível ou um sacrifício em troca.

Agarrar: caso acerte um alvo com a pinça o glabrezu pode tentar agarrá-lo. Ele não causa dano nenhum, mas a vítima deve obter sucesso em um teste de Força contra a Força do glabrezu. Se falhar, ficará presa. Uma vítima presa é considerada Indefesa. Para se livrar, deverá obter sucesso em um teste de Força contra a Força do demônio.

Invocar Tanar’ri: uma vez por dia o glabrezu pode tentar invocar 6d dretch ou 1d-4 vrock (1 a 3 em 1d) ou um outro glabrezu (1 ou 2 em 1d).

Hezrou

O hezrou parece uma rã enorme e bípede, levemente humanóide, com braços no lugar das patas dianteiras. Espinhos compridos se enfileiram nas suas costas. Eles são os sargentos demoníacos – supervisionam a formação dos exércitos e comandam as unidades em batalha.

Estes demônios apreciam o combate corporal mais do que os vrock – invadem as fileiras inimigas para que seu odor fétido incomode os inimigos. Atacam com a mordida (FA= F+H+1d) e duas garras (FA= F+1d).

Hezrou: F4-5, H3-4, R3-4, A4-5, PdF0.

Tanar'ri: hezrou possuem Invulnerabilidade (químico/veneno e eletricidade), Armadura Extra (calor/fogo, frio/gelo e químico/ácido), Telepatia, e Insanidade.

Ataque Especial: um hezrou pode realizar um ataque mais poderoso com as garras ou a mordida. Ele gasta 2 PMs e recebe um bônus de +2 para determinar a FA de qualquer um de seus ataques. Ele pode utilizar mais de um Ataque Especial por turno, contanto que seja com ataques diferentes.

Resistência à Magia: um hezrou recebe +1 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causam dano.

PVs Extras x1: os PVs de um hezrou são calculados como R+2.

Magias: um hezrou pode usar Teleportação Avançada livremente sem custo em PMs, mas pode afetar apenas a si mesmo. Três vezes ao dia ele também pode usar Forma Gasosa pelo custo normal em PMs.

Agarrar: caso acerte um alvo com as duas garras o hezrou pode tentar agarrá-lo. Ele não causa dano nenhum, mas a vítima deve obter sucesso em um teste de Força contra a Força do hezrou. Se falhar, ficará presa. Uma vítima presa é considerada Indefesa. Para se livrar, deverá obter sucesso em um teste de Força contra a Força do demônio.

Mau-Cheiro: sempre que entra em combate o hezrou secreta pela pele uma substância mau cheirosa que exige de todas as criaturas a até 3m um teste de Resistência -1. Aqueles que falharem ficam enjoadas e sofrem uma penalidade de F-1 enquanto estiverem na área e até 1d-2 turnos depois de se afastarem. Aqueles que obtiverem sucesso ficam levemente adoecidas, mas não sofrem nenhuma penalidade e não poderão ser afetadas pelo mau cheiro do mesmo hezrou durante 24 horas. Criaturas imunes a venenos não são afetadas, e criaturas com Armadura Extra (veneno) recebe bônus de +2 no teste de Resistência.

Invocar Tanar'ri: uma vez ao dia o hezrou pode tentar invocar 6d dretch ou outro hezrou (se obtiver 1 ou 2 em 1d).

Marilith

A marilith parece uma bela mulher humana – com a diferença que seu tronco apresenta seis braços, e da cintura para baixo ela tem o corpo de uma grande serpente. Elas atuam como generais e comandantes táticas nos exércitos dos tanar'ri. Muitas vezes enfrentar os próprios balor na liderança dos exércitos.

Em combate as marilith são estratégicas e táticas. Adoram o combate físico e não dispensam uma oportunidade de lutar. Mas elas não mergulham num combate de forma desordenada, preferem pensar e analisar a melhor forma de combater, procurando vantagens no terreno. Geralmente cada braço de uma marilith carrega uma espada longa. Cada um dos seis braços pode atacar separadamente com FA= F+H+1d. Também pode usar a cauda em combate (FA= F+1d) em conjunto com todos os demais ataques.

Marilith: F8-9, H4-5, R5-6, A3-5, PdF0.

Tanar'ri: as marilith possuem todas as qualidades de tanar'ri: Invulnerabilidade (químico/veneno e eletricidade), Armadura Extra (calor/fogo, frio/gelo e químico/ácido), Telepatia, e Insanidade.

Ataque Múltiplo: os vários braços de uma marilith permitem a ela fazer vários ataques por turno. Para cada 2 PMs que ela utiliza, poderá realizar mais um ataque por turno (além de cada ataque das suas armas). A quantidade de ataques adicionais que ela pode fazer desta forma é igual à sua Habilidade. Uma marilith com H5, então, poderia gastar 10 PMs para realizar cinco ataques adicionais, além dos sete outros ataques (seis armas e uma cauda) – totalizando míseros onze ataques em um único turno!

Ataque Especial: a marilith pode realizar um Ataque Especial, gastando 2 PMs para receber +2 na Força de Ataque com qualquer um de seus ataques. Ela pode usar um Ataque Especial em conjunto com qualquer ataque (até mesmo Ataque Múltiplo), mas deve gastar 2 PMs para CADA ataque em que utilize um Ataque Especial.

Sentidos Especiais: uma marilith possui os sentidos de Infravisão, Visão Aguçada e Ver o Invisível. Ela não pode ser enganada por ilusões nem disfarces.

Resistência à Magia: marilith recebem +3 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causem dano.

Magias: uma marilith pode usar as seguintes magias livremente, pelo custo normal em PMs: Aumento de Dano, Aura Profana, Transformação em Outro, Ilusão e Teleportação Avançada. Todas funcionam como conjuradas com Focus 8.

Agarrar: se acertar um alvo com a cauda a marilith pode tentar agarrá-lo. Neste caso ela não causa dano, mas a vítima deve obter sucesso em um teste de Força contra a Força da marilith. Se falhar, ficará preso. Criaturas aprisionadas são consideradas Indefesas. Se desejar a marilith pode iniciar uma manobra de constrição. Neste caso ela pode atacar o alvo com FA= F+H+1d+2.

Invocar Tanar'ri: uma vez ao dia uma marilith pode tentar invocar 6d dretch, 1d-2 hezrou ou um nalf-shnee (1 a 3 em 1d), ou um glabrezu ou outra marilith (1 em 1d).

Nalfeshnee

Esta criatura tem o corpo similar ao de um gorila de seis metros de altura, mas com a cabeça e alguns traços de um javali. Tem um par de asas emplumadas ridiculamente pequenas comparadas ao restante do corpo (mas que lhes permitem voar livremente).

Dizem que estes demônios recebem almas condenadas em alguns Reinos dos Deuses, para julgá-las de acordo com suas ações em vida. Obviamente, sempre encontram uma desculpa para punir a criatura.

Nalfeshnee não apreciam o combate, pois consideram algo indigno – mas se entregam à sede de sangue quando necessário. Lutam com as duas garras (FA= F+1d) e a mordida (FA= F+H+1d).

Nalfeshnee: F5-7, H4-6, R3-4, A4-5, PdF0.

Tanar'ri: um nalfeshnee possui Invulnerabilidade (químico/veneno e eletricidade), Armadura Extra (calor/fogo, frio/gelo e químico/ácido), Telepatia, e Insanidade.

Ataque Especial: um nalfeshnee pode gastar 2 PMs para receber um bônus de +2 na Força de Ataque de qualquer um de seus ataques. Ele pode usar mais de um Ataque Especial por turno, aplicado para ataques diferentes, mas deve gastar 2 PMs para cada ataque.

Levitação: nalfeshnee podem voar com suas asas emplumadas. O deslocamento de vôo depende de sua Habilidade.

Resistência à Magia: nalfeshnee recebem +3 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causem dano.

Sentidos Especiais: o nalfeshnee possui Infravisão, Visão Aguçada e Ver o Invisível, sendo totalmente impossível engana-lo com ilusão e disfarces.

Magias: nalfeshnee podem usar Aura Profana, Trovão em Cadeia, Cancelamento de Magia e Teleportação Avançada pelo custo normal em PMs como se tivesse Focus 6 nos Caminhos necessários (ele pode usar Teleportação Avançada mesmo sem ter o Focus mínimo exigido).

Destruição: três vezes ao dia um nalfeshnee é capaz de criar uma explosão de luz profana. Quando ele invoca a habilidade raios com as cores do arco-íris envolvem seu corpo e, no turno seguinte, explodem num raio de 18m. Todos dentro da área devem obter sucesso em um teste de Resistência -2 ou ficam pasmas durante 1d+2 turnos. Neste período visões de seus maiores temores assombram suas mentes. As vítimas podem fazer sua jogada de FD normalmente, mas não podem realizar nenhuma outra ação. Outros demônios são imunes a esse efeito.

Invocar Tanar'ri: duas vezes por dia um nalfeshnee pode tentar invocar 1d-2 vrock, 1d-2 hezrou ou

um glabrezu (1 a 3 em 1d), ou invocar outro nalfeshnee (1 em 1d).

Quasit

De forma humanóide, com chifres e asas de couro, os quasit tem mãos e pés longos e esguios, com dedos compridos que terminam em garras. São pequenos – em média, em geral os 50cm de altura. São capazes de falar o idioma dos demônios e também o idioma Valkar.

Quasit são covardes, embora sintam a mesma sede de sangue dos demais demônios. Usam suas habilidades de transformação e invisibilidade para se aproximar das vítimas, usando emboscadas. Lutam com as duas garras (FA= F+H+1d) e a mordida (FA= F+1d).

Quasit: F0, H0-1, R1, A0-1, PdF0.

Tanar'ri: um quasit não possui todas as qualidades de um tanar'ri, apenas algumas: Invulnerabilidade (químico/veneno), Armadura Extra (calor/fogo) e Insanidade.

Sentidos Especiais: quasit podem enxergar no escuro como se tivessem o sentido de Infravisão.

Regeneração: quasit podem recuperar 1 PV por turno, mas NÃO podem recuperar membros perdidos. Se forem reduzidos a 0 PVs eles também deixam de regenerar seus ferimentos.

Magias: quasit são capazes de usar Detecção de Magia e Invisibilidade livremente, pelo custo normal em PMs, como se tivessem Focus 3 nos Caminhos necessários. Também podem usar a magia Pânico uma vez ao dia sem consumir PMs (como se tivesse Focus 3).

Um quasit também pode usar a magia Transformação em Outro livremente, sem consumir PMs. Entretanto, diferente das regras normais para a magia, ele não assume sempre a mesma forma: a cada utilização da magia ele pode assumir qualquer forma ou aparência que desejar, contanto que não altere muito o seu tamanho. Em todo o resto funciona como a magia Transformação em Outro.

Veneno: as garras do quasit secretam veneno. Exige sucesso em um teste de Resistência ou a vítima sofre a perda de 1 ponto de Habilidade. Este ponto pode ser recuperado com descanso (à fração de 1 ponto por dia) ou com magias de cura (mas usadas desta forma elas não restauram PVs, apenas restauram os pontos perdidos). Um personagem com Primeiros Socorros (de Medicina) pode curar o veneno se obtiver sucesso em um Teste Normal, mas a vítima precisará de uma hora de descanso.

Súcubo

Extraordinariamente bela, as súcubos vivem para seduzir os mortais. Nem as asas de couro em suas costas conseguem tirar delas a beleza fenomenal.

Súcubos não são guerreiras. Elas evitam o combate, preferindo usar suas magias e habilidades de forma discreta. Quando são obrigadas a lutar, entretanto, atacam com duas garras (FA= F+H+1d).

Súcubo: F0-1, H1-3, R1-2, A2-3, PdF0-1.

Tanar'ri: uma súcubo possui todas as qualidades de um tanar'ri: Invulnerabilidade (químico/veneno e eletricidade), Armadura Extra (calor/fogo, frio/gelo e químico/ácido), Telepatia, e Insanidade.

Levitação: a súcubo pode voar livremente com suas asas de couro. A velocidade do voo depende de sua Habilidade.

Resistência à Magia: súcubos recebem +1 de bônus em todos os testes de Resistência contra magias que não causem dano.

Sentidos Especiais: uma súcubo pode enxergar no escuro pelo sentido de Infravisão.

Idiomas: uma súcubo conhece, magicamente, todos os idiomas dos mortais. Ela é capaz de falar qualquer idioma que normalmente seria permitido a personagens com a Perícia Idiomas.

Magias: súcubos podem utilizar O Canto da Sereia, Transformação em Outro (sempre uma forma humanóide) e Teleportação Avançada (apenas pessoal) livremente, pelo custo normal em PMs, como se tivesse Focus 7 nos Caminhos necessários. Ela também conhece várias magias de Transformação (cerca de 1d+2, pelo menos) que também pode utilizar livremente pelo custo normal em PMs.

Drenar Energias: uma súcubo consegue drenar as forças de um mortal através de atos de paixão, ou simplesmente beijando-os. Ela pode tentar agarrar a vítima para beijá-la (neste caso deve fazer um ataque normal com FA= F+H+1d, mas a vítima não poderá usar sua Armadura para determinar sua FD). Se acertar ela conseguirá agarrar a vítima, que tem direito a um teste de Força contra a Força da súcubo para se livrar. Se a súcubo vencer, poderá beijá-lo livremente. O dreno de energia funciona como a magia Roubo de Vida: enquanto o contato perdurar a vítima perde 2 PVs, que são transferidos para a súcubo (até o valor máximo de seus próprios PVs). O beijo também manifesta imediatamente os efeitos da magia O Canto da Sereia (sem custo em PMs), fazendo com que a vítima peça ainda mais pelo beijo (se falhar em um teste de Resistência +1).

Vrock

Os vrock prestam serviço como guardas para os lordes demoníacos, e como tropas de assalto voadoras durante a guerra. Medem cerca de 2,5m de altura

e lembram o cruzamento entre um humanóide e um abutre: tem membros fortes, cobertos por penas cinzentas, longas asas emplumadas e uma cabeça de abutre.

Em combate os vrock gostam de cair sobre seus inimigos para causar o máximo de dano possível. Quando estão voando podem atacar com as duas garras dianteiras (FA= F+H+1d cada um), a mordida (FA= F+1d) e as duas garras traseiras (FA= F+1d). Quando estão no chão atacam apenas com as garras dianteiras e a mordida.

Vrock: F5-6, H3-4, R3-4, A2-3, PdF1-4.

Tanar'ri: os vrock possuem Invulnerabilidade (químico/veneno e eletricidade), Armadura Extra (calor/fogo, frio/gelo e químico/ácido), Telepatia, e Insanidade.

Levitação: os vrock podem voar livremente usando suas asas emplumadas. A velocidade de voo depende de sua Habilidade.

Resistência à Magia: um vrock recebe +1 de bônus em testes de Resistência contra magias que não causem dano.

Sentidos Especiais: vrock podem enxergar no escuro de acordo com o sentido de Infravisão.

Magias: vrock podem usar as seguintes magias livremente, pelo custo normal em PMs: Imagem Turva e Teleportação Avançada (apenas pessoal). Elas funcionam como conjuradas com Focus 6 nos Caminhos necessários (ele pode usar Teleportação Avançada mesmo assim).

Dança da Destruição: três vrock reunidos podem realizar um ritual para invocar este poder. Eles dão as mãos e dançam freneticamente. Se conseguirem se manter assim durante 3 turnos uma onda de energia trepidante surgirá no terceiro turno cobrindo um raio de 30m. Todos dentro da área recebem um ataque com FA 20+1d (tanar'ri são imunes a esse efeito). Um teste de Esquiva permite reduzir o dano à metade. Atordoar, matar ou paralisar um dos vrock interrompe a dança e impede que a habilidade seja conjurada.

Esporos: a cada três turnos um vrock pode expelir esporos por sua pele. Os esporos atacam todos que estejam a até 1m de distância com FA= H+PdF+1d. Se os esporos causarem 1 ponto de dano ou mais em uma vítima, eles se depositam na pele e crescem, e no turno seguinte causam 1d-3 pontos de dano adicionais. Eles continuam a causar este dano durante 10 turnos. No final a vítima tem seu corpo coberto por um tipo de planta trepadeira, que desaparece 1d-2 dias depois (durante este período elas não chegam a causar mais dano). Qualquer magia de cura ou Cura de Maldição cancela o efeito imediatamente (mas, usada desta forma, a magia não restaura PVs, apenas cancela o veneno dos esporos).

Silvo Atordoante: uma vez a cada hora um vrock pode emitir um silvo que exige de todas as criaturas a

até 9m um teste de Resistência -2. Aqueles que falharem ficam atordoados durante um turno. Criaturas atordoadas são consideradas Indefesas.

Invocar Tanar'ri: uma vez por dia um vrock pode tentar invocar 3d dretch ou um outro vrock (1 ou 2 em 1d).

CRIATURAS ÚNICAS

Abahddon

Senhor das Tropas do Fosso Profundo e líder incontestável dos baatezu, Abahddon é o maior e mais poderoso Lorde das Profundezas conhecido. Foi ele quem realizou o ritual que desligou sua raça de seu Plano em decadência, possibilitando que eles sobrevivessem em outros Planos.

Os baatezu obedecem às ordens de Abahddon quase com fanatismo – que, não fosse pela constante guerra contra os tanar'ri, poderia muito bem começar uma longa campanha para tornar-se membro do Panteão. Tece planos sobre planos, e nunca é pego de surpresa. Raramente utiliza força bruta ou ataques diretos, preferindo méis mais sutis – como manipulação, intriga e mentiras. Um de seus maiores prazeres é enganar vítimas bondosas para levá-las a fazer o mal inadvertidamente.

Além de sua forma normal como lorde das profundezas, Abahddon também usa a forma de um homem idoso vestido de forma nobre, de voz rouca e grave, geralmente atencioso e solícito. Obviamente ele ainda possui uma infinidade de outros disfarces.

Abahddon: F22, H17, R20, A22, PdF0, 110 PVs, 100 PMs.

Ataques: Em combate Abahddon geralmente utiliza sua arma mágica, Kazidhaan, mas ele também pode atacar com as duas asas (FA= F+1d), a mordida (FA= F+1d) e a cauda (FA= F+1d).

Arma Especial: Abahddon geralmente ataca com sua Kazidhaan, uma grande espada mágica. Ela funciona como uma Arma Especial com as habilidades Afiada e Profana (veja o **MANUAL DA MAGIA**).

Manipulação: Abahddon utiliza esta Perícia constantemente, tentando enganar e ludibriar seus alvos.

Invulnerabilidade: todos os baatezu são invulneráveis a calor/fogo e veneno de qualquer tipo.

Armadura Extra: todos os baatezu podem duplicar sua Armadura, para determinar sua FD, quando atacados por químico/ácido e frio/gelo.

Sentidos Especiais: Abahddon consegue ver na escuridão como se tivesse Infravisão e Radar. Como todos os baatezu, ele pode até mesmo ignorar os efeitos de uma escuridão mágica.

Telepatia: Abahddon pode comunicar-se por telepatia. O alvo sempre tem direito a um teste de Resistência para não ter seus pensamentos detectados. Usar esta habilidade em combate permite saber o valor de uma das Características do alvo, mas cada uso consome 1 PM.

Resistência à Magia: Abahddon recebe +3 de bônus em qualquer teste de Resistência contra magias que não causam dano.

Regeneração: Abahddon regenera 1 PV por turno, mas não pode regenerar dano proveniente de armas Sagradas ou armas de prata.

PVs Extras x1: os Pontos de Vida de Abahddon são calculados como se ele tivesse R22.

Código de Honra: Abahddon segue o Código de Honra da Derrota: nunca se permite ser capturado vivo, mesmo que para isso tenha que se sacrificar.

Magias: Abahddon pode usar as seguintes magias livremente: Aura Profana, Bola de Fogo, Criação de Mortos-Vivos, Cancelamento de Magia, Ilusão Avançada, Invisibilidade e Teleportação Avançada. Uma vez por dia ele também pode usar a Rocha Cadente de Vectorius. Por fim, ele pode conjurar uma magia Desejo, mas apenas uma vez ao ano. Todas estas magias funcionam como conjuradas com Focus 16 nos Caminhos necessários. Ele consome os PMs normais para conjurar cada magia.

Aura de Medo: Abahddon irradia uma aura de medo como todos os lordes das profundezas. Todos a até 6m devem obter um sucesso em um teste de R-3. Os alvos que falharem serão afetados pela magia Pânico (como se fosse conjurada com Focus 14). Uma criatura que obtenha sucesso no teste não poderá ser afetada pela aura de Abahddon nas próximas 24 horas.

Construção: Caso acerte seu ataque com a cauda Abahddon pode realizar um ataque de construção. Neste caso ele não causa dano, e o alvo tem direito a um Teste Resistido de Força contra a Força de Abahddon. Se falhar, a vítima passa a ser considerada Indefesa nos ataques seguintes, e não pode usar sua própria Habilidade para determinar sua FA e FD. O ataque de construção de Abahddon é feito com FA= F+H+1d+2.

Veneno: A mordida de Abahddon exige sucesso em um teste de R-3 ou provoca a perda de 1 ponto de Resistência (o que também irá reduzir seus PVs e PMs). Cerca de 2d minutos depois o alvo deve fazer um novo teste de Resistência (mesmo que já tenha obtido sucesso no anterior) e, se falhar, terá seus PVs reduzidos imediatamente para zero e terá que fazer um Teste de Morte.

Doença: Além do veneno a mordida de Abahddon ainda exige mais um teste de R-3 no momento da mordida. Se o alvo falhar será acometido por uma doença de “calafrios diabólicos”: nos próximos 1d-2

dias o alvo sofrerá calafrios que reduzem sua Força em -1.

Invocar Baatezu: Duas vezes por dia o lorde pode invocar 2 lêmures, diabos dos ossos ou diabos barbados, ou 1 erinyes, diabo de chifres ou diabo do gelo sem nenhuma chance de falha.

Hipogrifo

“Se você serve ao Caos, eu sirvo a você... talvez!”

– Hipogrifo

O hipogrifo é uma estranha combinação de cavalo e águia: tem corpo equino, mas com cabeça, patas dianteiras e asas de águia. Em outros mundos a espécie é numerosa – usada como montaria por aventureiros, ou vivendo em estado selvagem como inimigo natural dos pégasos. Mas em Arton existe apenas UM hipogrifo.

Da mesma forma que o Pégaso artoniano é a montaria pessoal do avatar de Khalmyr, o Hipogrifo serve como corcel para Nimb. E assim como Khalmyr e Nimb são rivais, o Pégaso e o Hipogrifo também são inimigos declarados – sempre tentando arruinar os planos um do outro.

Os atos do Hipogrifo são tão imprevisíveis quanto seu deus criador. Em uma ocasião ele pode ajudar um grupo de aventureiros, e no dia seguinte matar todo o grupo. Diz uma lenda que apenas personagens Insanos podem cavalgar o Hipogrifo; pessoas sãs que tentem isso devem ter sucesso em um teste de Resistência, ou tornam-se Insanas imediatamente.

O Hipogrifo não tem imunidades especiais, mas caso seja destruído sempre vai ressuscitar após 1d dias, recriado por Nimb. Em vôo, é mais lento que o Pégaso, mas em combate é mais perigoso: faz dois ataques por turno com as garras (FA=F+1d) e um com o bico (FA=F+H+1d).

O Hipogrifo também pode se transformar em uma figura humana: um jovem cigano com muitas jóias e roupas coloridas, que se diverte propondo enigmas para aventureiros. Ele pode falar em ambas as formas.

Hipogrifo: F2, H6, R2, A2, PdF0.

Ataque Múltiplo: o Hipogrifo pode fazer vários ataques baseados em Força em uma única rodada, gastando 2 PMs para cada um. Ele pode fazer no máximo 6 ataques por rodada.

Levitação: sua velocidade máxima atinge “apenas” 700m por turno. Além disso, o Hipogrifo nunca se cansa, não sendo restrito por sua R2 para determinar a velocidade de viagem (2.700km/h, duas vezes a velocidade do som).

Imortal: quando destruído, o Hipogrifo será recriado pelo Deus do Caos em alguns dias ou semanas.

Pontos de Magia Extras x1: o Hipogrifo tem PMs

equivalentes a R+2, ou seja, R4x5=20 PMs. Em geral ele emprega estes pontos para fazer Ataques Múltiplos.

Insano: forjado pelas forças do caos, o Hipogrifo apresenta um tipo de insanidade diferente por dia. Ele pode ser paranóico hoje, mentiroso amanhã, homicida depois de amanhã...

Inimigo: o Pégaso de Khalmyr é um eterno adversário do Hipogrifo. É normal que ambos envolvam grupos de aventureiros em seus conflitos.

Lamashtu

Senhora do Genocídio e Rainha dos Massacres, Lamashtu é a líder suprema dos tanar’ri, os demônios que vivem em alguns Planos dos Deuses.

Lamashtu pertence à raça das marilith. Nasceu em Werra, o Reino de Keenn, e apresenta o temperamento feroz e combativo de um nativo deste lugar de guerras constantes. Ela geralmente lidera suas tropas seguindo à frente delas, e não na retaguarda ou cercada de guardas para protegê-la.

Em combate a marilith não segue nenhuma tática especial de combate, deixa-se levar pelo calor da batalha. Quando não está em combate, entretanto, ela se reúne com seus conselheiros e avalia quais as lutas mais vantajosas e lucrativas, e como e onde trava-las.

Lamashtu é bastante vaidosa, e tem um grande apego por jóias. Adora ver-se como uma mulher de beleza extrema e exótica, sensual e provocante. Mas deve-se tomar cuidado com bajulações, pois se ela percebe algum motivo escondido, pode assassinar o bajulador imediatamente.

Lamashtu geralmente utiliza sua forma natural de uma mulher com seis braços e cauda de serpente no lugar das pernas. Raramente, entretanto, ela assume a forma de uma elfa selvagem, forte, bonita, de cabelos e olhos azuis, e sempre vestindo pouca roupa.

Lamashtu: F19, H15, R17, A20, PdF0, 105 PVs, 85 PMs.

Arma Especial: Lamashtu possui seis braços, e cada braço luta com uma Arma Especial: uma cimitarra (Arma Especial Afiada, dano por Força corte), uma maça pesada (Arma Especial Profana, dano por Força contusão), um martelo de combate (Arma Especial com Explosão Elemental do tipo eletricidade, dano por Força contusão), um tridente (Arma Especial com Explosão Elemental de Fogo, dano por Força perfuração), um machado de batalha (Arma Especial com Explosão Elemental do tipo eletricidade, dano por Força corte), e um mangual (Arma Especial com Explosão Elemental do tipo frio/gelo, dano por Força frio/gelo). A cada turno Lamashtu pode escolher realizar um único ataque com qualquer uma destas armas, ou pode fazer seis ataques, um com cada arma. Entretanto, os seis ataques serão imprecisos, e por

isso ela não soma sua Habilidade para determinar a Força de Ataque. A marilith ainda pode usar mais a cauda (FA= F+1d) em conjunto com qualquer ataque.

Ataque Especial: Lamashtu pode realizar um Ataque Especial, gastando 2 PMs para receber +2 na Força de Ataque com qualquer um de seus ataques. Ela pode usar um Ataque Especial em conjunto com qualquer ataque (até mesmo Ataque Múltiplo), mas deve gastar 2 PMs para CADA ataque em que utilize um Ataque Especial.

Ataque Múltiplo: os vários braços de Lamashtu permitem a ela fazer vários ataques por turno. Para cada 2 PMs que ela utiliza, poderá realizar mais um ataque por turno (além de cada ataque das suas armas). Ela pode fazer até 15 ataques adicionais na mesma rodada (mas deverá gastar 30 PMs pra isso).

Invulnerabilidade: todos os tanar'ri são invulneráveis a veneno e ácido de qualquer tipo.

Armadura Extra: tanar'ris podem dobrar sua Armadura para determinar a FD quando são atacados por calor/fogo, frio/gelo e químico/ácido.

Telepatia: Lamashtu, como todos os tanar'ri, pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura. A vítima sempre tem direito a um teste de Resistência para negar a leitura da mente. Usada em combate esta Vantagem permite saber o valor de uma Característica do alvo, mas consome 1 PM.

Resistência à Magia: Lamashtu recebe um bônus de +3 em qualquer teste de Resistência feito contra magias.

Sentidos Especiais: Lamashtu pode ver na escuridão total como se tivesse Infravisão e Radar. Ela também pode Ver o Invisível. Na verdade, é praticamente impossível enganar seu sentido de visão. Ela consegue até mesmo ver a verdadeira aparência de uma pessoa Transformada e pode detectar disfarces e ilusões.

PVs Extras x2: os Pontos de Vida de Lamashtu são calculados como se ela tivesse R21.

Insano: se sofrer qualquer dano em combate Lamashtu deve fazer um teste de Resistência ou ficará furiosa. Durante a fúria ela recebe H+1 e FA final +1 e não sente medo, mas também não pode se Esquivar nem usar magias ou Vantagens que exigem o gasto de PMs. A fúria só se encerra quando seu adversário estiver derrotado. Após a fúria, Lamashtu fica fatigada e sofre -1 em todas as Características durante uma hora.

Manipulação: Lamashtu é boa com o interrogatório, a intimidação e a lábia, além de qualquer forma de manipulação.

Magias: Lamashtu pode usar Aura Profana, Transformação em Outro e Teleportação Avançada livremente, como se tivesse Focus 10 nos Caminhos necessários, pelo custo normal em PMs.

Construção: com sua cauda Lamashtu pode realizar um ataque de constrição. Caso acerte o ataque com a cauda (feito sempre com FA= F+1d, a menos que ela deixe de realizar qualquer outro ataque neste turno) ela pode optar por não causar dano e envolver a vítima. O alvo pode fazer um teste de Força contra a Força de Lamashtu para se livrar. Enquanto esta presa, a vítima é considerada Indefesa, e Lamashtu pode atacá-la normalmente com a cauda.

Invocar Tanar'ri: uma vez por dia Lamashtu pode invocar 4d dretch, 1d-2 hezrou ou um nalfeshnee (1 a 3 em 1d), ou ainda um glabrezu ou outra marilith (1 ou 2 em 1d). Todas estas criaturas foram descritas anteriormente.

Item Mágico: Lamashtu utiliza uma série de Armas Especiais. Além disso, ela ainda pode carregar muitos itens mágicos, contanto que tenha a forma de jóias. Tipicamente ela carrega um par de brincos mágicos que invocam a magia Imagem Turva permanentemente sobre ela, sem custo em PMs. Um Cancelamento de Magia desativa os brincos durante 24 horas.

Pégaso

“Se você serve à Justiça, eu sirvo a você.”

– Pégaso

O Pégaso é um magnífico cavalo mágico com asas, branco e brilhante como a lua cheia.

Ao contrário do que acontece em outros mundos medievais mágicos, em Arton existe apenas UM destes animais. Ele foi criado pelo deus Khalmir como montaria pessoal quando seu avatar visita este mundo. Em outras ocasiões, o Pégaso percorre Arton para servir aqueles que provem ser dignos dessa honra. Ele pode surgir subitamente em momentos de grande necessidade para ajudar heróis empenhados em missões nobres.

Apenas personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade podem cavalgar o Pégaso. Ele não tem imunidades especiais, mas caso seja destruído sempre vai ressuscitar após 1d dias – recriado pelo poder do Deus da Justiça. Ele tem como inimigo mortal o Hipogrifo, montaria pessoal do deus Nimb.

Pégaso pode lutar fazendo dois ataques por turno com os cascos (FA=F+H+1d), além de ataques extras com Ataque Múltiplo. Em vôo, consegue ser ainda mais rápido que um grifo – e pode voar em velocidade máxima sem jamais se cansar.

Embora utilize a aparência de cavalo alado com mais frequência, o Pégaso pode se transformar em um ser humano. Nesta forma ele parece um elegante guerreiro em armadura prateada. Pégaso pode falar em ambas as formas.

Pégaso: F2, H7, R2, A2, PdF0.

Aceleração: o Pégaso recebe H+1 (H8) para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Também pode mudar a distância de combate corpo-a-corpo para ataque à distância sem gastar nenhum turno. Usar esta Vantagem em combate consome 1 Ponto de Magia.

Ataque Múltiplo: o Pégaso pode fazer vários ataques baseados em Força em uma única rodada, gastando 2 PMs para cada um. Ele pode fazer no máximo 7 ataques por rodada.

Imortal: quando destruído, o Pégaso será recriado pelo Deus da Justiça em alguns dias ou semanas.

Levitação: sua velocidade máxima atinge 1.500m por turno. Além disso o Pégaso nunca se cansa, não sendo restrito por sua R2 para determinar a velocidade de viagem (5.400 km/h, quatro vezes a velocidade do som).

Pontos de Magia Extras x1: o Pégaso tem PMs equivalentes a R+2, ou seja, $R4 \times 5 = 20$ PMs. Em geral ele emprega estes pontos para fazer Ataques Múltiplos.

Código de Honra da Honestidade: é impossível para o Pégaso mentir, quebrar uma promessa ou cometer uma injustiça. No entanto, ao contrário do que esta Desvantagem normalmente diz, ele não obedece sempre às leis dos mortais – pois está submisso à Lei Suprema do próprio Khalmyr.

Inimigo: o Hipogrifo de Nimb é um eterno adversário do Pégaso. É normal que ambos envolvam grupos de aventureiros em seus conflitos.

Poderes da Fé



MANUAL DA FÉ
é um suplemento para
clérigos, druidas e outros
servos dos deuses do
mundo de Arton.
Aqui você encontra:

- Novas regras para Poderes Garantidos, incluindo novos Poderes.
- Kits para todos os servos dos deuses de Arton, incluindo novos Kits de Personagem.
- Novas Vantagens Únicas, incluindo Celestiais e Abissais.
- Novas criaturas, incluindo baatezu e tanar'ri.
- Regras para avatares, deuses maiores, menores e semideuses.



TORMENTA



ATENÇÃO: Este livro deve ser usado em conjunto com o MANUAL 3D&T. Para uma descrição completa dos deuses de Arton veja o livro O PANTEÃO.